NUMÉRO 260 H - SPÉCIAL NOËL 2012

# joystick

Joueur exigeant depuis 1990

**DERNIER NUMÉRO** *avant la fin du monde*

REPORTAGE
**CD PROJEKT**
**VISITE DANS LA MÉGAPOLE DES CYBERPOLONAIS**

INTERVIEW
**PROJECT ETERNITY**
**LE RPG QUI NOUS REND BALDUR DE PARTOUT**

ENQUÊTE
**JEUX VIDÉO ET POLITIQUE**
**LE DOSSIER CHIANT, C'EST MAINTENANT**

joystick N°260 H - Spécial Noël 2012

TEST EXCLUSIF

# FAR CRY 3

## VOL AU-DESSUS D'UNE NOIX DE COCO




Numéro 260 H / Spécial Noël 2012 / France métropolitaine 7,95 € / BEL 8,95 € / CH 16 FS / CAN 12,50 $CAD / LUX 8,95 € / MAR 90 MAD / DOM/S 8,95 € / CAL/S 1 300 CFP / CAL/A 1 900 CFP / POL/S 1 300 CFP / POL/A 1 900 CFP / AFRIQUE 6500 CFA

# UNE KINECT™ POUR XBOX 360 OFFERTE
## AVEC LE PROJECTEUR EPSON EH-TW480






### LE DIVERTISSEMENT SUR GRAND ÉCRAN AVEC LE PROJECTEUR EPSON EH-TW480

Achetez un projecteur Epson EH-TW480 entre le 01/11/2012 et le 31/12/2012 et demandez votre Kinect™ pour Xbox 360® **GRATUITE** et le jeu Kinect: Adventures. Cadeau d'une valeur de 149 €.

L'Epson EH-TW480 est l'appareil idéal pour tous vos jeux, vos films ou pour regarder vos sports préférés. Divertissement sur grand écran pour tous assuré.

**Pour plus d'informations sur le produit ou pour effectuer votre demande, rendez-vous sur www.epson.fr/kinectgratuite**

KINECT
OFFERTE
D'UNE VALEUR
DE 149 €

Vous avez 30 jours à compter de la date d'achat pour effectuer votre demande. Si vous achetez le projecteur le 31/12/2012, vous aurez jusqu'au 30/01/2013 pour enregistrer votre demande. Offre limitée à une demande par client. Pour recevoir votre Kinect avant Noël, enregistrez votre demande avant le 01/12/2012. La Kinect pour Xbox 360 fonctionne sur la console Xbox 360. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft et sont utilisées avec l'autorisation de Microsoft.

KINECT®
pour XBOX 360




EPSON®
EXCEED YOUR VISION

JOYSTICK N° 260 H - SPÉCIAL NOËL 2012

**Édité par M.E.R. 7**
SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 498599836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

**Président :** Francis Jaluzot
**Directeur général :** Francis Folliot
**Principaux actionnaires :** LMBO Finance FCPR, Fondation du Littoral
**Directeur de la publication :** Francis Jaluzot
**Directeur Général Adjoint marketing et commercial :** Laurent Guillemain
**Directeur Général Adjoint numérique et éditorial :** Jean-François Morisse
**Directrice des ressources humaines :** Marguerite Gautier/jobs@mer7.fr
**Directeur développement et diversification :** Xavier Levy
**Prix au numéro :** 6,95 euros

**ABONNEMENTS**
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abomer7@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

**RÉDACTION**
**Éditeur du pole jeux :** Brice N'Guessan
**Rédacteur en chef :** Laurent « LoL » Deheppe
**Récateur en chef adjoint :** Jean-Kléber « Jika » Lauret
**Secrétaire générale de rédaction :** Sylvie Fouillet
**Première rédactrice graphiste :** Jennyfer « Tesseelha » Buzenac

**Ont collaboré à ce numéro :**
Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Oncle Dam » Bigini, Mathilde « Kévinator » Brion, Christophe « Mister Tick » Collet, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Richard El Mestiri, Yann « Ianoo » François, Sophie « Force Rose » Krupa, Corentin « Eddie Walou » Lamy, Elise « Yorda » Laubier (secrétaire de rédaction), Raphaël « Kinch » Lucas, Virginie « Osef » Malbos,
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

**PUBLICITÉ**
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
**Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo :** Vincent Saulnier (vsaulnier@mer7.fr)
**Directeurs de Publicité :**
Didier Péchon (dpechon@mer7.fr)
Sidonie Collet (scollet@mer7.fr)
Amandine Podvin (apodvin@mer7.fr)
**Chef de Publicité :** Bertrand Celdran (bceldran@mer7.fr)
**Responsable trafic :** Maguy Édouard (medouard@mer7.fr)
**Assistante trafic :** Nathalie Lopes-Jousselin (nlopes@mer7.fr)

**FABRICATION**
**Responsable de la fabrication :** Philippe Perrot (pperrot@mer7.fr)
**Chargé de la fabrication :** Sophie Danet (sdanet@mer7.fr)

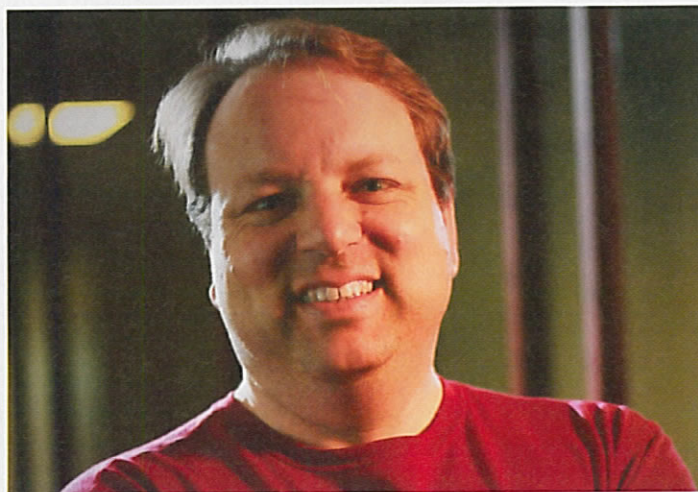
**DIFFUSION**
**Vente d'anciens numéros :** 01 44 84 05 50

**Diffusion :** MLP
**Impression :** BLG Toul
ZI Croix de Metz - 54200 Toul
Imprimé en France - Printed in France.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire : 0315 K 83973
ISSN : 1145-4806. 






# SOMMAIRE









# joystick

n° 260 H / Spécial Noël 2012



**136** **RÉTRO** L'Oncle Dam revient sur le parcours d'Obsidian et Kévinator pleure le cadavre de *Doom 3*.



**52** **CD PROJEKT** Nous sommes partis à Varsovie à la rencontre des développeurs de *Cyberpunk*.

# LES YEUX DANS LES JEUX

## OUTLAST

**Genre** Survival horror / **Développeur** Red Barrels
**Sortie** 2013

**Ça ne vous a sans doute pas échappé : on aime les survival horror. Même si la moitié des rédacteurs de *Joy* sont des trouillards (Walou a failli mourir d'un arrêt cardiaque en jouant à *Lone Survivor*, Osef court se cacher derrière le canapé dès qu'elle entend le mot «*Amnesia*» et les cheveux roux de Deez deviennent instantanément blancs quand il lance *Slender*). Alors, dès qu'un nouveau représentant du genre pointe le bout de sa salle trogne, on s'y intéresse. Le candidat du mois s'appelle *Outlast*, premier jeu des tout jeunes membres de Red Barrels. Enfin, tout jeunes, pas vraiment, puisque le studio a été fondé par des anciens d'Ubisoft Montréal, Naughty Dogs et EA. Le pitch ? Fort simple : vous êtes un journaliste parti explorer seul un vieil asile prétendument abandonné, au fin fond du Colorado. Oui, vous êtes un peu con. Le tout premier trailer dévoile peu de choses, si ce n'est un body awarness fort réussi et un gameplay qui pourrait mélanger astucieusement *Amnesia* (pour l'exploration) et... *Mirror's Edge* (pour le côté «fuite en avant»). Notre curiosité malsaine est définitivement titillée.**






## LE RETOUR DU PÈRE NEWELL

# À QUI PROFITENT LES SOLDES ?

Comme disait le philosophe : « On peut vendre mille jeux à un euro, mais on ne peut pas vendre un jeu à mille euros. » Enfin, dans les faits, si, si c'est un *Super Mario Bros* encore emballé sur eBay, mais vous voyez l'idée. Non ? Ben Gabe Newell, lui, oui.

Ça y est, c'est bientôt Noël ! Et vous savez ce que ça veut dire ? Que vous allez pouvoir ouvrir votre porte aux nécessiteux ? Vous rendre à la messe sans avoir à prétexter le décès d'un proche ? Mais non malheureux ! Vous allez pouvoir claquer toutes vos économie lors des soldes Steam ! Yeah ! Champagne ! Fête ! Orgie ! Avec Gabe Newell en gourou joufflu, multipliant les coupons -90 % comme autant de petits pains, faisant s'abattre les packs de folie tels les sauterelles sur l'Égypte de Pharaon et taillant dans les prix avec plus de détermination que Samson dans les rangs philistins. Chaque fois, le déstockage massif ravit les joueurs, mais fait aussi grincer quelques dents. Comme celles de GoG et d'EA l'été dernier. Selon eux, ces soldes diffuseraient l'idée que le jeu vidéo ne vaut pas plus de quelques euros. Notez qu'après coup, ça n'a pas empêché EA d'organiser ses propres soldes sur Origin, ni GoG de se lancer dans la vente massive de dizaines de titres pour un prix dérisoire, façon Humble Indie Bundle. Entre-temps, Valve s'est défendu en expliquant qu'ils enregistraient plus de précommandes (au prix fort, donc) que jamais, et que de toute façon, si cela nuisait autant à la valeur des jeux, ils ne solderaient pas les leurs. Selon eux, les promos les plus fortes peuvent même permettre à un jeu de se vendre 80 fois plus qu'en temps normal. Edmund McMillen confirme : *The Binding of Isaac* se vendrait 60 fois mieux quand il est en promo flash à -75 %. Évidemment, on peut douter que ce genre de coup d'éclat soit reproductible à l'infini : quand les 40 millions d'utilisateurs de Steam auront tous acheté *Isaac* pour 1 euro et des poussières, il ne lui restera plus beaucoup de marge de progression. Mais d'ici là, McMillen aura pu se payer une paire de nouveaux tatouages et quelques décennies de psychanalyse. Dans un entretien avec *Gamasutra*, Max Schaefer, de Runic Games, explique que même des semaines après la fin des soldes, son *Torchlight* continue de bénéficier d'un boost de ses ventes. Et le boss de Supergiant Games (*Bastion*) de surenchérir : à quatre reprises, lors d'opérations de ce type, leur dernier jeu s'est mieux vendu que le jour de son lancement. En fait, c'est toute la logique à court terme du marché qui s'en trouve bouleversée. Et effectivement, on peut comprendre que ça inquiète un peu les gros éditeurs comme EA, dont le modèle économique repose tout entier sur l'idée qu'un jeu ne se vend que pendant les trois premières semaines de son exploitation. Pourtant, il n'y a pas non plus de quoi paniquer : regardez donc un peu votre wishlist, où s'entassent les jeux dont vous attendez une promotion. Pour une paire de hits que vous auriez volontiers payés plein pot, combien de titres plus mineurs que vous n'achèteriez qu'en promo ? Ici, il ne s'agit pas de dévaluer leur prix : juste d'offrir différentes offres, à différents moments, pour satisfaire différents types de consommateurs qui, jusqu'ici, n'achetaient pas, voire pirataient. Riches ou patients : choisissez votre camp.

### ACHETER N'EST PAS JOUER

**Comme moi, vous n'avez sans doute pas joué à la moitié de vos jeux Steam, et vous n'aurez jamais assez d'une vie pour le faire. On ne va pas se mentir, quand on achète dix jeux en solde, ce n'est pas toujours pour y jouer plus tard : on satisfait une pulsion complétiste en remplissant une petite case de son tableau de chasse intime, tout ça parce que lorsque nous avions 9 ans, notre maman a refusé de nous acheter *Zelda 3* sur Super NES. N'en déplaise aux méchants, les soldes, ce n'est pas de l'économie, c'est de l'amour. Gros bisous, et bon Noël.**



PLUS BELLE SERA LA CHUTE

# FAR CRY 3

Je vous vois venir à des kilomètres : « Comment, un test en couverture de *Joystick*? Combien avez-vous été payés par l'éditeur, hein, hein ?! Bande de vendus capitalistes mangeurs d'enfants ! » Eh bien, je vais vous répondre : rien, que dalle.

**Genre** FPS
**Éditeur** Ubisoft
**Développeur** Ubisoft Montreal
**Âge conseillé** +18
**Site** www.far-cry.ubi.com
**Prix** Environ 50 euros
**Sortie** 29 novembre 2012
**Config** Processeur double cœur 3 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique OpenGL 2.0 compatible avec 512 Mo de mémoire vidéo
**Texte & voix** Français ou anglais, au choix

**EN RÉSUMÉ**

Un FPS en monde ouvert, beau, prenant et ultra complet, ça existe encore. La preuve. Ubi Montréal réussit l'exploit de ressusciter une licence que l'on pensait définitivement perdue.

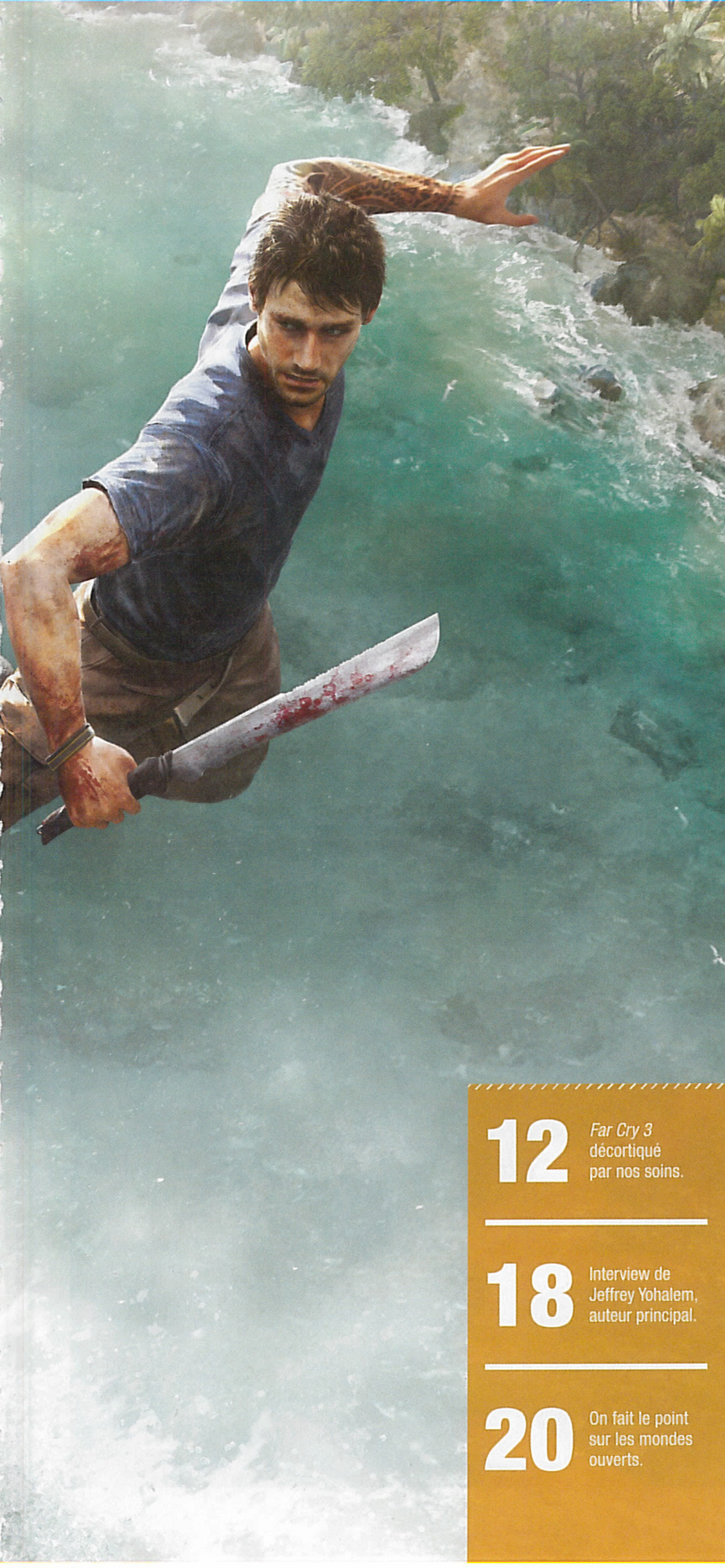


- Une île immense et bien remplie
- De belles sensations de combat
- La psychologie des personnages
- Chronophage



- La quête principale, diluée dans le reste
- Quelques soucis d'interface

**VERDICT** 18/20



**12** *Far Cry 3* décortiqué par nos soins.

**18** Interview de Jeffrey Yohalem, auteur principal.

**20** On fait le point sur les mondes ouverts.

**Ouais, nada... Ubisoft n'a même pas daigné nous envoyer un paquet de Doritos pour espérer s'assurer une bonne note.** La vérité, c'est qu'on voulait mettre *Far Cry 3* en couv depuis un moment, mais que diverses raisons nous en ont empêchés. Du coup, on les a gentiment appelés pour leur dire qu'on soutenait vraiment leur jeu et que, si ça les branchait, on pouvait le tester en exclu mondiale. Après quelques discussions avec Yves Guillemot autour d'une bonne bouteille de Mountain Dew, nous sommes tombés d'accord : *Joystick* serait le premier magazine à coller une note à *Far Cry 3*. Quant à nous, on s'engageait à dire absolument tout ce qu'on voulait sur le titre. Croyez-le ou non, mais ça s'est passé comme ça. Pour être honnêtes, nous prenions peu de risques : autant un deal pareil aurait été compliqué avec *Medal of Honor*, autant *FC3* était une réussite quasiment acquise. C'était en tout cas mon avis à chaque fois que je touchais au jeu, que ce soit à l'E3 ou à la Gamescom. Et pourtant, la licence revient de loin…

## Souvenez-vous…

Qui aurait cru, en 2004, qu'une boîte allemande puisse à ce point sublimer les paysages d'une île paradisiaque ? Avec ses vertes collines, ses plages de sable fin et son ouverture totale, *Far Cry* nous a collé un beau coup dans la mâchoire en plus de mettre à genou nos machines. Encore aujourd'hui, le jeu de Crytek reste tout à fait flatteur pour l'œil, pour peu qu'on installe les mods qui vont bien. Alors que l'on pensait la franchise promise à un grand avenir, voilà que le studio créateur se barre du giron d'Ubi pour faire *Crysis*, l'éditeur se retrouvant alors obligé de reprendre l'héritage du studio. Et le résultat a fait peine à voir : entre des épisodes consoles franchement honteux (*Far Cry Instincts* sur Xbox 360 ou, pire, *Far Cry Vengeance* sur… Wii) et une suite officielle plus qu'à moitié loupée, on ne donnait plus très cher de la peau de la licence. >>>

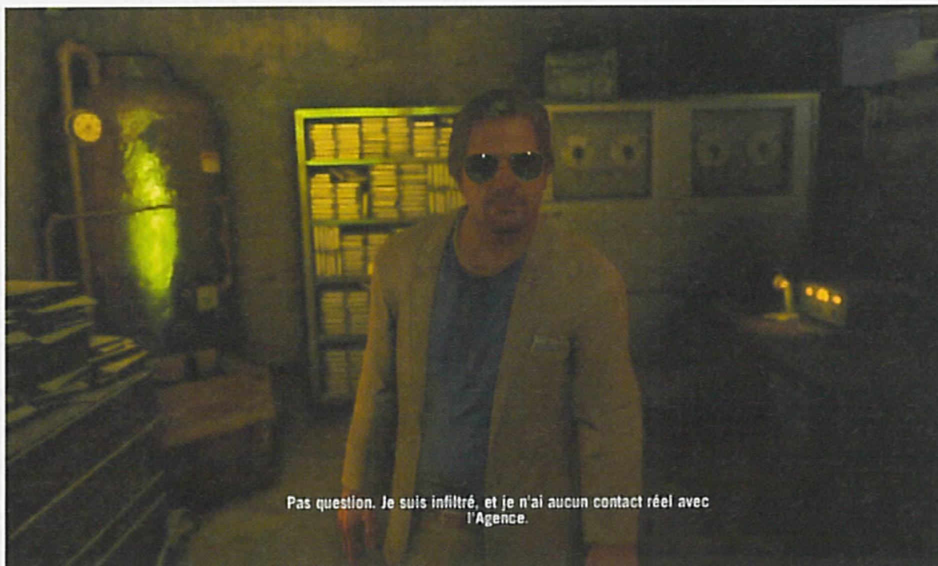
**« LE PLUS IMPORTANT RESTE LA FOLIE AMBIANTE QUI ÉMANE DU JEU. »**




Moins présent que dans *Far Cry 2*, le feu est quand même l'élément principal d'une poignée de missions.



Voilà le genre de paysages typiques qu'offre le jeu. Bon, il faut aimer la verdure, mais qu'est-ce que c'est dépaysant.




Un soi-disant agent de la CIA infiltré sur Rook Island : gros mytho ou vrai 007 ? Difficile à dire, mais la parano guette.

**« SUR L'ÎLE, J'AI PASSÉ UN TEMPS FOU À MARCHER, FURETER, FOUINER, GALÉRER ET ME FAIRE ATTAQUER PAR LA FAUNE. »**

>>> Oui, mais voilà, entre-temps, Ubisoft Montréal nous a pondu plusieurs *Assassin's Creed*, toujours un peu plus réussis à chaque fois, et est passé maître dans l'élaboration de mondes ouverts cohérents, riches et détaillés. Du coup, quand on a vu *Far Cry 3* débarquer, avec une première démo très « badass », mais fichtrement impressionnante, on s'est dit (enfin, surtout moi) qu'il y avait peut-être encore un espoir. Et, franchement, j'ai bien fait d'y croire.

## Lianes Folie

La première chose qui frappe lorsque l'on joue à *Far Cry 3*, ce n'est pas, finalement, la taille de sa map ou le réalisme de certains paysages. Non, le plus important reste la folie ambiante qui émane du jeu, à travers un casting qui surprend de plus en plus au fil des heures. Parfait petit groupe de WASP un brin merdeux, la bande de Jason (le héros) est tout ce que l'Amérique a de plus « cliché » : grandes études, pognons, beauté plastique, et vétéran de l'armée se côtoient dans une ambiance springbreakienne des plus dépravées. Enfin, ça, c'est ce qui se passe durant les toutes premières secondes de la mésaventure. Ce brave Jason va vite comprendre dans quel merdier il est tombé en s'aventurant sur Rook Island, île aux prises de trafiquants d'une rare violence. Et cette violence a un nom, du moins au début : Vaas. Capable d'accès de fureur et de colère spontanés et (vraiment) flippants, ce « Joker latino » n'hésite pas à tirer une balle dans la tête du frère de Jason, sous ses propres yeux, pour ensuite le laisser filer avant de se livrer à une chasse à courre, comme ça, pour le fun… Sauf que, bien sûr, Jason parvient à semer son bourreau in extremis et trouve refuge dans un village oppressé par la milice locale. Débute alors une longue quête pour Jason, personnelle et plus globale. En gros, il doit « trouver sa voie », sauver ses potes encore en vie et mettre fin aux agissements de l'oppresseur. Bref, à première vue, du très classique, voire du manichéen. Mais plus l'on progresse dans l'histoire, plus les teintes de gris apparaissent, et même le héros sombre peu à peu dans une sorte de psychose faite de plénitude et d'assurance presque malsaine. Il commence à prendre plaisir à tuer, gagne en courage, en agilité… Au détriment de son équilibre mental. Et cet angle choisi par les auteurs est franchement intéressant, d'autant plus qu'il est progressif et presque imperceptible au départ. Le reste de la distribution est également du même niveau, entre un agent de la CIA infiltré, aussi mythomane que patriotique, un docteur accro aux champignons (pas de Paris, ceux-là) et un petit caïd paranoïaque… Chacun des PNJ rencontrés peut être vu comme une part de la psyché humaine ou encore comme une certaine vision de la société. Si j'osais, je dirais qu'il y a presque du Rockstar dans tout ça. Mais je n'irais pas jusque-là, car les auteurs ratent de peu le sans-faute, à cause d'un problème tout bête : un manque de liant entre les missions principales, qui se retrouvent noyées dans tout un tas d'activités annexes. Du coup, on aurait aimé pouvoir accéder à un journal, résumant le plus exhaustivement possible la situation et l'intrigue. Tel quel, on se retrouve parfois à remplir des objectifs sans vraiment savoir pourquoi, d'autant plus que le scénario a tendance à partir un peu trop dans tous les >>>

## QUID DU MULTI ?

L'inconvénient, lorsque l'on teste un jeu avant tout le monde, c'est qu'il faut s'inventer des amis imaginaires pour essayer le mode multijoueur. Ne nous leurrons pas, cela dit : *Far Cry 3* est avant tout une expérience solo et, d'après nos quelques prises en main lors des différentes previews, le multi s'annonce comme plutôt efficace, sans toutefois transcender le genre. Entre un mode coop qui demande à quatre joueurs de repousser des vagues successives d'ennemis et du death match très tradi, il n'y a clairement pas de quoi crier à la révolution.

L'arbre de compétences permet de se spécialiser dans la survie, l'infiltration ou le combat.

>>> sens. Dommage, certes, mais concédons aux équipes d'Ubi Montréal un effort certain quant à la qualité d'écriture de l'ensemble, chose qui a trop souvent fait défaut aux anciennes productions du studio (quelqu'un se rappelle du scénar de *Far Cry 2* ?)

## Belle île en mort

Et puis bon, on le connaît, le fautif, dans tout ça : ce fichu monde ouvert, cette île immense, mais très, très dense, qui regorge tellement d'activités que l'on pourrait presque se sentir un peu perdu au début. D'ailleurs, lors de mes premières heures sur l'île, j'ai passé un temps à fou à marcher, fureter, fouiner, galérer et me faire attaquer par la faune. Car en plus d'être un très bon FPS (nous y reviendrons), *Far Cry 3* est un vrai jeu de survie, surtout lors des premiers chapitres, lorsque Jason n'est qu'un pauvre «petit blanc» paumé dans une jungle hostile. Et cette sensation de menace perpétuelle est assez géniale, d'autant plus que chaque nouvelle technique gagnée est perçue comme une victoire. Les développeurs ont eu l'excellente idée d'intégrer un système de chasse très astucieux, qui nous oblige rapidement à décimer des bêtes sauvages pour récupérer leur peau et ainsi nous confectionner le matériel indispensable : sac pour stocker plus de munitions, plus d'argent, plus d'armes, slip clouté cuir (pour Ianoo) ou encore

Votre appareil photo vous permet de repérer immédiatement tous les éléments hostiles aux alentours. Pratique, mais un peu cheaté.

Activer les tours radios débloque la carte environnante et toutes ses activités. Merci *Assassin's Creed*.

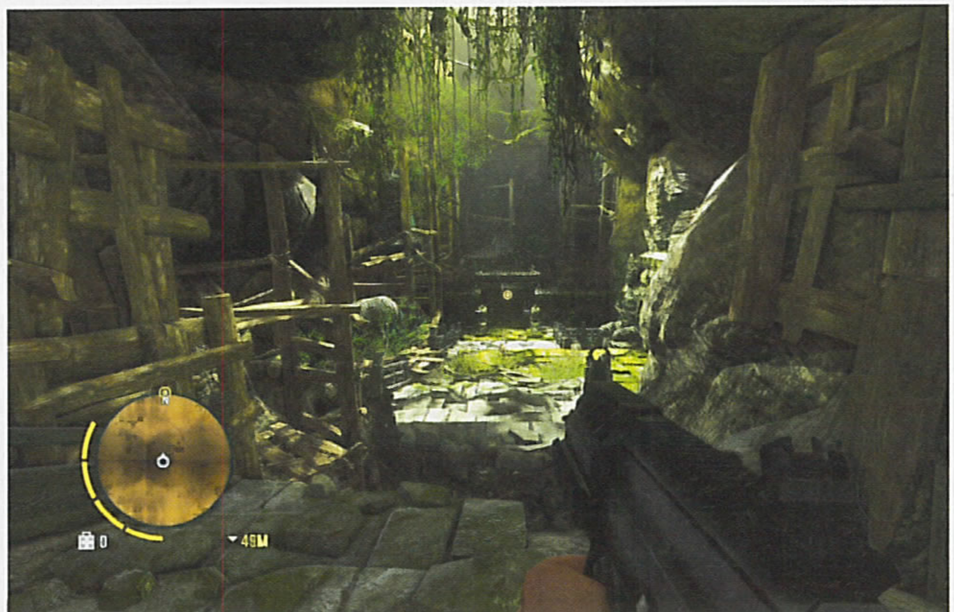
poupée gonflable en forme de pangolin (pour Walou). Autant vous dire qu'au début, on est un peu à poil : on ne peut porter qu'un seul flingue, une paire de grenades et trois kits de soin, rien de plus. Il faut donc traquer sanglier, daim, tigre et autres buffles pour espérer devenir un minimum stuffé. Tout cet aspect farming et loot, associé à des points de compétence à répartir dans trois arbres différents confère à *Far Cry 3* un côté RPG pas dégueu, qui permet d'apprécier un peu plus l'évolution de Jason.

## Sea, sex and gun

Vous l'aurez donc compris, il va falloir crapahuter quelques heures dans la pampa. Heureusement, Ubi a mis en place quelques astuces pour faciliter les déplacements, classiques, mais efficaces. À chaque fois que vous vous emparez d'un campement ennemi (symbolisé par des drapeaux noirs sur la carte), vous débloquez un point de passage activant un voyage automatique. Pratique. Pour ceux qui refusent de céder face au manque de réalisme, pas de panique, Rook Island jouit d'une infrastructure de transport tout à fait adaptée (ok, ça fait un peu dépliant promotionnel...) : jeep, jet-ski, quad, hors-bord, deltaplane, vieille R5 pourrie... le choix est vaste. D'ailleurs, cette notion de choix et de variété est prégnante dans le titre, en témoigne l'hallucinant catalogue



Le soir, moi et mon fusil d'assaut, on aime se poser sur plage pour admirer le coucher de soleil.



Comment, vous avez dit « *Indiana Jones* » ?

**« L'ARRIVÉE D'UN FPS DE CETTE ENVERGURE RASSURE ET FAIT UN BIEN FOU. »**

d'armes disponibles. Quelle que soit votre approche favorite – grosse brutasse ou assassin silencieux – il y a toujours quelque chose pour vous : un arc, un lance-roquette, une dizaine de fusils d'assaut, autant de pistolets, un lance-flamme, des fusils à lunette à foison... Et le plus impressionnant, dans tout ça, c'est que chaque pétoire offre un feeling excellent, nerveux et précis. Ajoutez-y une IA très correcte (les ennemis savent se mettre à couvert, vous déloger à coups de grenades et vous contourner... On n'avait presque pas vu ça depuis le premier *Half-Life*) et vous obtenez du bon gros FPS comme on l'aime, qui privilégie la réflexion avant l'attaque, les sensations de combat et une difficulté juste. Seul bémol : le radar, qui permet non seulement d'afficher les hostiles sur la carte, mais également leur ombre à travers les parois. Oui, c'est un peu cheaté, mais c'est sans doute le prix à payer pour que nos cousins aux gros doigts les consoleux puissent s'amuser.

## Un voyage salvateur

Lorsque j'ai entamé l'écriture de ce test, je me demandais bien ce que j'allais pouvoir raconter sur six pages, et je me rends compte que la fin est déjà là... Damned. Il faut dire que *Far Cry 3* propose tellement de choses et est tellement dense qu'un numéro entier de *Joy* ne suffirait pas pour être exhaustif. On peut participer aux courses contre la montre en quad, jouer au poker, faire du tir au pigeon, encaisser des primes pour des missions d'assassinat ou, tout simplement, admirer le lever du soleil sur une plage de sable fin absolument délicieuse. À l'heure des campagnes solo jetables et bouclées en cinq heures, qui s'apparentent davantage à du rail shooter, l'arrivée d'un FPS de cette envergure rassure et fait un bien fou. S'il rate de peu le statut de chef-d'œuvre (la narration parfois bancale et l'interface perfectible de la carte lui font défaut), *Far Cry 3* est tout de même un grand bol d'air frais dans les AAA de fin d'année et pourrait gagner le titre de FPS de l'année (au coude à coude avec *Borderlands 2*). Il ne reste plus qu'à espérer que sa date de sortie tardive ne joue pas trop en sa défaveur. Mais bon, vous lisez *Joystick*, donc vous avez bon goût et vous saurez quoi faire lorsque vous aurez le choix entre *Medal of Duty 8* et le FPS d'Ubi Montréal. J'ai confiance en vous.

**JIKA**



CHAQUE PERSONNAGE INCARNE UNE APPROCHE PHILOSOPHIQUE PARTICULIÈRE DE LA VIE ET CHACUN D'ENTRE EUX VEUT OU EST HANTÉ PAR QUELQUE CHOSE.

Jeffrey Yohalem
Auteur chez Ubisoft Montréal

# L'ANTRE DE LA FOLIE

Au-delà d'un monde ouvert absolument splendide, **Far Cry 3 est aussi une histoire abordée depuis un angle psychologique inattendu.** Jeffrey Yohalem, auteur principal, nous en dit plus sur sa vision.

**Joystick : *Avec l'univers ouvert et réussi de Far Cry 3, j'ai l'impression que vous avez tiré les leçons des erreurs de Far Cry 2, tout en y incorporant de bonnes idées venues d'Assassin's Creed (la tour radio, par exemple). Je me trompe ?***
**Jeffrey Yohalem :** Depuis ma perspective d'auteur, je peux dire que notre ambition était de faire le meilleur open world possible, ce qui passe à travers ses liens au scénario, qui doit être crédible. Dans *Far Cry 3*, nous voulions explorer les horizons psychologiques où peut être emmené le joueur. Avec l'équipe énorme que nous avons ici, nous avons créé un monde richissime et attrayant, bien sûr, mais aussi dangereux, surprenant, capable de nous révéler qui nous sommes en tant qu'êtres humains.

***C'est ce qui donne au script cette nature plus introspective et nuancée que ceux des autres jeux d'Ubisoft Montréal ?***
**J.Y. :** Je suis content que vous le ressentiez ainsi, c'était effectivement notre intention de faire un jeu qui soit aussi un voyage intérieur. J'ai travaillé pendant des mois avec l'équipe pour unifier des concepts importants autour d'une série d'idées directrices. Par exemple, chaque personnage incarne une approche philosophique particulière de la vie. Chacun d'entre eux veut ou est hanté par quelque chose. Nous avons travaillé avec les acteurs pour bien cerner les secrets de chaque personnage. Enfin, il y avait, parmi mes motivations, celle d'évoquer les challenges auxquels se confrontent les gens de ma génération dans la société actuelle. Le producteur, le directeur créatif et moi-même voulions parler du désir d'évasion, de fuite face à ces challenges. Tout est à décoder : voyez-le comme un jeu dans le jeu.

***Vaas est un personnage particulièrement mémorable et charismatique. Comment avez-vous procédé pour l'écrire ?***
**J.Y. :** On crée des monologues, que Lucien Soulban (auteur), vient enrichir de son humour tordu. Sans lui, je n'y serais pas parvenu. Ensuite, nous avons donné ces monologues à Michael Mando, le doubleur, qui est parti en roue libre. Par miracle, l'idée principale est restée intacte. Donc on peut dire que Vaas est le fruit d'une collaboration à trois.

***Quelles ont été vos inspirations pour le script et l'atmosphère ?***
**J.Y. :** Je dirais *A History of Violence, Peter Pan, Alice au Pays des Merveilles, There Will Be Blood, Pulp Fiction, Mulholland Drive, Heart of Darkness*... La pièce de Jonathan Franzen, *Liking is for Cowards. Go for what hurts* a été une autre source d'inspiration majeure. Il y parle de technologie, fait de Siri, l'assistant vocal de l'iPhone, un intérêt sentimental dangereux. D'une manière générale, nous nous inspirons de la délibération de la Cour Suprême qui a déclaré que les jeux vidéo relevaient de la liberté d'expression, et qu'à ce titre, ils devraient contribuer aux idées de la société.

***Est-ce que le thème de la folie était présent dès le départ ?***
**J.Y. :** Oui. Aussi bien la folie individuelle que celle du monde moderne. Nous voulions vraiment donner à voir la société actuelle à travers une lentille fêlée, en faire une parabole du type *La Ferme des Animaux* revue et corrigée façon *Las Vegas Parano*.

***Actuellement, les plus gros succès du FPS sont très linéaires et scriptés. N'est-il pas risqué de tenter de faire la différence avec un jeu aussi ouvert que le vôtre ?***
**J.Y. :** Il n'est pas dit qu'il faille choisir entre les deux optiques. En plus, je pense qu'il n'est jamais risqué de faire ce que les autres ne font pas. Nous avons combiné le meilleur des deux approches : les missions peuvent être abordées par n'importe quel angle du fait de l'ouverture du monde, mais il y a une histoire très précise qui enveloppe l'expérience.

***Quel est le plus gros challenge auquel on est confronté quand on crée un FPS open world ?***
**J.Y. :** Du point de vue de l'auteur, c'est d'intégrer le monde à l'histoire. En fait, ce n'est pas si difficile si vous concevez une histoire qui prend en compte la nature du jeu, au lieu de s'y opposer. Dans *Far Cry 3*, nous amplifions l'idée d'ouverture. Nous la mettons sous la loupe et posons la question « Pourquoi ? » Les joueurs démarrent avec une série de missions destinées à les détourner de leur quête principale. Il y a des barils bleus à exploser, qui renvoient à l'aspect « parc d'attraction » de l'île... On est dans le divertissement, qui nous absorbe. Mais ce monde porte en lui un message central pour le secret du jeu.

***Et vous pensez avoir tiré le maximum du concept de FPS open world ?***
**J.Y. :** Nous avons poussé l'idée le plus loin que nous pouvions, mais il y a toujours de nouveaux horizons à explorer.

## BIOGRAPHIE EXPRESS

Jeffrey Yohalem est l'auteur lead de *Far Cry 3*. Il a auparavant écrit le scénario d'*Assassin's Creed Brotherood*, lequel lui a valu le Writers Guild Award. Il a aussi travaillé en tant qu'auteur et designer sur *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed Revelations* et *Rainbow Six Vegas 2*. Par ailleurs, il a dirigé en 2009 *Human Eaters*, un documentaire sur une controverse archéologique péruvienne.

LE POINT SUR LES MONDES OUVERTS

# LE JOUEUR : UN GRAND MARCHEUR VIRTUEL

Ah, *Far Cry*! Ses palmiers et ses plages à perte de vue… Et aussi des milliers de kilomètres de terres hostiles perdues, où l'on passe son temps à mater sa boussole. Mais comment en est-on arrivé à de telles extrémités ?



Les fameuses plages de sable fin font fureur lors de la sortie du premier *Far Cry* en 2004.

C'est pourtant facile d'entrevoir ce qui a pu se passer dans la tête des développeurs. Alors que les couleurs font à peine leur apparition sur nos écrans, les portes sont ouvertes à toutes les spéculations. Dans un contexte d'évolution technologique exponentielle, l'accroissement des ressources techniques ne semble pas avoir de limites. L'imagination aussi, qui s'engage dans la folie des grandeurs. Les concepteurs commencent à caresser le fantasme de créer un univers à l'image du nôtre, où le joueur bénéficierait d'une totale liberté d'action. Comme s'il en était de même dans la réalité, mais bon. Des aspirations qui se traduisent à travers un agrandissement progressif des environnements virtuels. En 1997, le premier volet de la licence *GTA* marque la consécration populaire du genre et ses dédales de rues bien droites proposent une formation de délinquant à la sauvette : selon notre inspiration, on sert de larbin aux caïds locaux tout en volant une voiture de temps à autre pour l'argent de poche. C'est en 3D isométrique à la verticale, c'est laid comme tout (oui, même pour l'époque), mais la formule prend. Le challenge est plus difficile à relever du côté des FPS : plus gourmands en ressources techniques à cause des technologies 3D dont ils sont tributaires, ils ne s'agrandissent pas avec la même facilité. Il faut dire que la vue subjective ne facilite pas les choses, en donnant une perception limitée de l'environnement qui fait perdre un peu d'attrait aux perspectives. *Morrowind*, troisième opus de la saga *Elder Scrolls*, est le premier à franchir le pas avec succès en 2002. Oui, je sais, ce n'est pas franchement un FPS, mais la vue subjective et la 3D sont là.

## C'est la taille qui compte

La démocratisation du online et des MMO au début des années 2000 va trouver de nouvelles applications dans les mondes ouverts, en ligne pour commencer. Avec autant de joueurs réunis dans un même espace, pourquoi ne pas envisager un univers autogéré? Le moins que



*GTA* le premier du nom a beau être super laid, il remporte un bon succès.


Euphémisme : *Morrowind* propose de faire un peu de marche.

## « ÉTENDRE LES MAPS À L'INFINI, C'EST OUBLIER QUE LE JOUEUR A UNE CAPACITÉ D'EXPLORATION LIMITÉE. »

l'on puisse dire, c'est que les développeurs ayant eu cette brillante idée ne redoutent pas le chômage. Mais c'était aussi sans compter sur l'état d'esprit des joueurs désireux de s'amuser, justement, et non pas de galérer à fabriquer bénévolement des maps à longueur de soirées. Les expérimentations de type *Second Life*, lancé en 2003, atteindront rapidement leur limite. Seuls quelques titres font revivre la nostalgie à l'occasion, à l'exemple de *Minecraft*, lancé en 2009. Les concepteurs vont prendre conscience que les contraintes et les règles font partie intégrante du dispositif ludique. Ils vont comprendre la nécessité de garder la mainmise sur la charte créative pour développer ce type d'univers. L'IA va être exploitée de manière à gérer les objectifs de jeu tout en peuplant le monde avec un comportement plus crédible que celui des joueurs. La course aux kilomètres carrés atteint aussi ses limites. Outre la prise de conscience que le seuil technique est inéluctable, les concepteurs réalisent que ça n'est pas viable au niveau du gameplay. En effet, étendre les maps à l'infini, c'est oublier que le joueur a une capacité d'exploration limitée. Ses journées font 24 heures, et il ne pourra pas s'investir davantage dans le jeu. Construire un monde qui ne pourra être vu perd vite de son intérêt. Pour contrer le problème, de nombreux MMO – comme *World of Warcraft* – proposent des montures et des déplacements instantanés, mais cela revient à mettre en abyme des pans entiers de l'environnement : dans ce contexte, à quoi bon modéliser tout ça ?

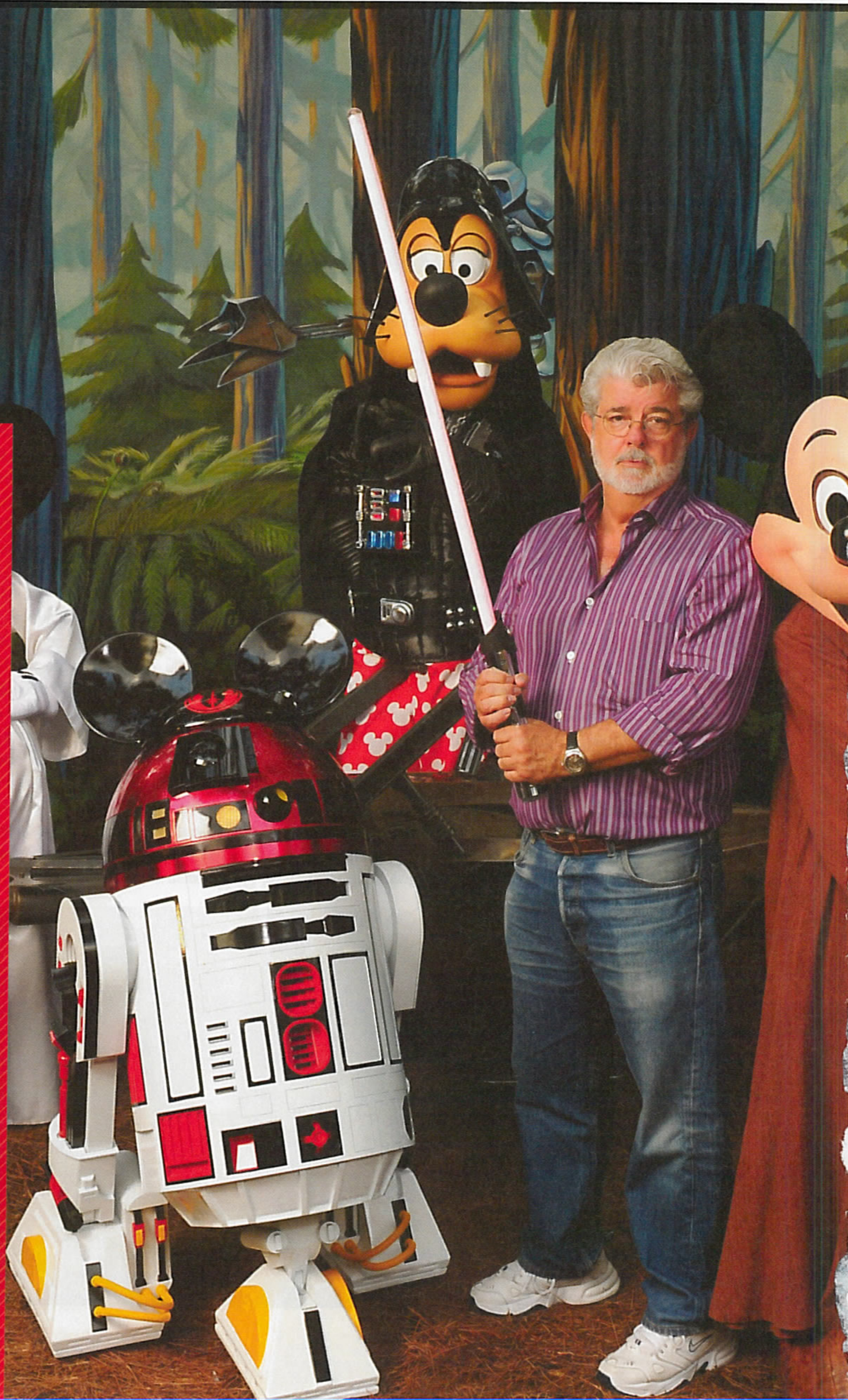
### Trop de liberté tue la liberté

L'épisode d'expérimentation des MMO s'essoufflant à la fin des années 2000, les mondes ouverts reprennent leurs activités en mode solo avec plus de conviction. Les maps continuent néanmoins de s'étendre, mais dans des proportions plus raisonnables, mettant en avant des limites clairement définies et assumées. Dans ce contexte, on note le grand retour des frontières naturelles avec la mer et la montagne. Grâce à une justification diégétique qui coule de source, les joueurs les acceptent spontanément. Par essence isolée du monde, la thématique de l'île est particulièrement plébiscitée. On en retrouve un bel exemple dans le dernier épisode de *Far Cry* et son île paradisiaque. Les frontières sont par contre plus difficiles à gérer dans un milieu urbain, qui se rabat souvent sur les circuits fermés et les culs-de-sac acceptables par le joueur s'ils sont bien gérés. Au niveau de la structure interne, les level designers essayent de casser la monotonie des décors et de mettre en place des dispositifs permettant aux joueurs de se repérer plus intuitivement dans leur environnement, sans passer leur temps les yeux rivés sur une carte. Alors, certes, le stress de la boussole pourra en émoustiller certains, mais admirer le curseur du GPS au lieu de profiter du jeu s'avère moyennement trépidant à long terme. Routes, reliefs rocheux caractéristiques, villages, cours d'eau : tout est bon pour instaurer un système de repères visuels. Il en va de même dans les villes, où les avenues rectilignes du premier *GTA* ont laissé place aux quartiers spécialisés hauts en couleur, à l'instar de *Sleeping Dogs*, sorti cet été. Mais il y avait une feinte de level design particulièrement puissante que je n'ai plus croisée depuis Battlezone, sorti en 1998 : il était possible de joindre les deux lignes d'horizon en faisant le tour d'une des planètes. Alors certes, il fallait bloquer les touches de son clavier avec un caillou pour faire cette découverte au bout d'une heure, mais tout de même, ça valait le coup d'essayer, vu le sentiment de complétude qu'on ressent en faisant le tour de l'univers.

**KÉVINATOR**


*Sleeping Dogs* : Évidemment, là, on est loin du premier *GTA*.

# NEWS



TOP 5

## LES 5 NEWS IMMANQUABLES NÉCESSAIRES ET OBLIGATOIRES

(PUISQU'ON VOUS LE DIT…)

1 **DISNEY MANGE LUCASFILM**
Darth Mickey étend son Empire.

2 **DUDEBRO II**
L'héritier légitime du Duke est fort et indépendant.

3 **SNJV**
Le syndicat national du jeu vidéo sort les chiffres, et on les décortique.

4 **BOHEMIA**
Les développeurs d'*Arma III* ont-ils joué avec le feu en Grèce ?

5 **DORITOSGATE**
Quand les journalistes et les éditeurs franchissent la limite.



POUR OU CONTRE

34



RENCONTRE FEARGUS URQUHART

38



REPORTAGE ESWC

44



# 1 RIFIFI CHEZ LES LOULOUS

Un *Star Wars VII* en préparation pour 2015, une nouvelle trilogie finie d'ici quatre à six ans. Et côté jeux, le rachat de LucasArts par Disney, ça donne quoi ?

Je n'ai aucune légitimité pour écrire ces quelques lignes. Certes, on pourrait croire, et Jika est tombé dans le panneau, qu'une bonne connaissance de l'empire Disney doublée d'une passion pour celui-ci qui n'a d'égale que celle accordée à *Star Wars* et *Indiana Jones* pourrait suffire à analyser la situation. Mais il n'en est rien. Je n'ai pas la stature pour vous livrer une réflexion intéressante sur l'avenir des jeux LucasArts, maintenant que Disney a racheté pour 4 milliards de dollars Lucasfilm. Car selon un article paru dans « Le Plus » du *Nouvel Observateur*, sans doute corrigé depuis, « Disney s'adresse désormais avec les franchises *Indiana Jones* et *Star Wars*, à un public plus masculin et plus âgé. » En tant que pauvre fille, je ne suis donc pas franchement concernée. Ce qui est un peu embêtant, vu que j'ai tout de même un papier à écrire. Mais bon, comme la vente doit encore être validée par les instances antitrust, visant à limiter des comportements anti-concurrentiels, on peut considérer qu'un rédacteur mâle fera le boulot correctement en temps voulu. Surtout qu'en attendant, Disney a déjà commencé à discuter de ses ambitions en matière vidéoludique.

## La petite sirène d'alarme

Alors que Jay Rasulo, le directeur financier de l'entreprise aux grandes oreilles, se réjouit de pouvoir utiliser *Star Wars* pour créer des jeux, Robert A. Iger, le président de la boîte, souhaite « se concentrer sur le social et le mobile, plus que sur les consoles ». Une phrase pour l'un, une pour l'autre, noyées dans deux discours fleuves : autant dire que Disney s'en tape un peu le coquillard des jeux vidéo. Du coup, nous voilà inquiets pour *Star Wars 1313*. Mais chez LucasArts, on rassure : « Pour l'instant, tous les projets sont maintenus. Nous sommes excités par toutes les opportunités que Disney va pouvoir apporter. » Autre nouvelle : si le développement de jeux en interne n'est pas à l'ordre du jour, la firme veut bien prêter ses licences. Du coup, rien ne changera vraiment pour LucasArts, dont peu de titres étaient encore réalisés par leurs soins, en dehors de *1313*. Mieux, la bonne gestion de l'ambitieux *Epic Mickey* par Disney devrait rassurer les plus frileux. Quant aux optimistes, ils espèrent voir en cette décision une possibilité de retour des classiques d'aventure de LucasArts (*Indiana Jones, Day of the Tentacle*...) Autant rêver : après avoir éludé la question des jeux vidéo, Disney a annoncé n'avoir « accordé aucune valeur à *Indiana Jones* dans l'évaluation du rachat ». Alors aux vieux point & click... Eux, au moins, ils reposeront en paix.




*Osef*

### Mon royaume désenchanté

On pourrait crier au mariage contre nature sur fond de fin du monde. Mais bon, avec *Angry Birds Star Wars* sorti début novembre, on passerait un peu pour des défenseurs d'une intégrité devenue vide intersidéral. Du coup, on se contentera d'attendre désormais DEUX jeux Disney : *Epic Mickey 2* et *Star Wars 1313*. Ça faisait un bail.



**2**

**Dudebro: My Shit Is Fucked Up So I Got to Shoot/Slice You II: it's Straight-Up Dawg Time**

# DUDEBRO, L'HÉRITIER DU DUKE

Un flingue, une lame, des pixels, un humour hyper référencé et un développement improbable : après un premier épisode auquel vous n'avez jamais joué, *Dudebro* annonce son retour via un trailer événement.

Les amis, je ne dis pas ça pour vous faire flipper, mais nous vivons des temps troublés. Notre civilisation va mal, nos valeurs s'étiolent, les Toblerone ne comptent plus que 15 triangles, Neil Armstrong est mort, et Marc Alfos, l'ultime bouée de sauvetage dans la mer de nos turpitudes, a sombré lui aussi. Heureusement, dans un monde en mal de héros, un homme se tient droit, comme un phare nous montrant la voie, comme un sexe turgescent questionnant mon hétérosexualité pourtant à peine perturbée par les récentes lois socialo-communistes. Cet homme, c'est John Dudebro, le héros de *Dudebro II*. Vous ne vous rappelez pas avoir joué au premier? C'est normal : ce second épisode est apparu spontanément, comme par magie, au détour d'une conversation sur le forum NeoGAF. Nous sommes en 2009. Un certain Cuyahoga avoue jouer à *Léa Passion Bébés* sur sa DS. Comme de juste, ses petits camarades se foutent gentiment de sa gueule, ce à quoi il répond que tout le monde n'est pas obligé d'aimer «*Dudebro: My Shit Is Fucked Up So I Got to Shoot/Slice You II: It's Straight-Up Dawg Time*», comme d'autres auraient dit «*Call of Honor*» ou «*Medal of Duty*». La vanne sonne comme un pitch. Mort de rire, le forum se met

## DUDEBRO, LE FILS DE L'ATOME

Entre *Duke* et *Dudebro*, la filiation est évidente. Pour Nicolas Jaccard, le programmeur de la bande, «*Dudebro* est une satire des tropes vidéoludiques de ces dernières années, comme *Duke 3D* était une parodie des films et de la pop culture d'alors. Tous les deux sont de purs produits de leur époque et reposent sur une certaine forme de nostalgie.» Et si les deux se rencontraient? «Peut-être se battraient-ils pour savoir qui est le "top dawg", avance Robert. «Ou peut-être qu'ils uniraient leurs forces? Quoi qu'il en soit, je ne suis pas sûr que l'univers soit prêt à affronter ça.»

en branle. En quelques jours, on voit fleurir des artworks, un scénario, et il paraît même que Jon St. John, la voix officielle de *Duke Nukem*, a accepté d'interpréter le héros. L'idée : parodier les clichés du jeu vidéo, les jeux d'action bas du front en particulier et le manque d'audace de l'industrie en général. Une centaine de volontaires se mettent au boulot. «On a essuyé beaucoup d'abandons les premiers mois», précise Gavin Quinn, le compositeur des musiques. «Maintenant, on est à peu près dix. Il vaut mieux se limiter à une petite équipe solide, capable de communiquer facilement.» Parce qu'effectivement, une fois passé l'enthousiasme des débuts, la blague fait long feu et le projet passe en mode sous-marin. Il faudra attendre plus d'un an pour voir les premiers screenshots. *Dudebro II* est alors un shooter 3D en vue du dessus. Une démo est censée être présentée à l'E3 2011, mais l'équipe rate la deadline. Andrea Nicolò, directeur créatif, explique : «Il a fallu qu'on se remette en question. Et plutôt que de supprimer des features et de vider progressivement *Dudebro II* de sa substance, on a décidé de repartir de zéro avec un design plus simple, en gardant à l'esprit notre objectif premier : faire un jeu fun.» Ah parce que *Dudebro*, c'est pas juste une grosse blague, alors ? Robert de Doelder, en charge des effets sonores et du voice acting, s'offusque : «On aurait pu régler ça vite fait en faisant un jeu Flash potache, mais c'est vraiment devenu autre chose. Heureusement, les stéréotypes n'évoluent pas très vite : on peut se permettre de prendre le temps de faire des ajouts pour être sûr que le jeu sera bourré de références que tout le monde comprendra, et pas seulement une poignée d'initiés.»



**Quand je vous disais que ça ressemblait à *Contra*, je vous racontais pas des craques.**

> **«LES DÉVELOPPEURS ONT ABANDONNÉ LA 3D POUR UNE VUE DE CÔTÉ RÉTRO QUI RAPPELLE LES JEUX D'ACTION PLATEFORME 8-BITS.»**

## Come at me, bro

Et finalement, en octobre dernier, un premier véritable trailer voit le jour. Surprise, les développeurs ont abandonné la 3D pour une vue de côté rétro qui rappelle furieusement les jeux d'action plateforme 8-bits, quelque chose entre *Contra* et *Bionic Commando*, avec une touche de *Megaman*. Et avec Jon St. John au casting, on pense forcément aussi un peu aux vieux *Duke Nukem* en 2D. C'est volontaire, tous ces hommages ? «Pas consciemment, non : on essaye de faire les choses à notre façon», se défend Andrea. «Ça ne veut pas dire qu'il n'y a pas quelques clins d'œil par-ci par-là : même si on se moque de l'industrie, on célèbre aussi le jeu vidéo, aussi ridicule qu'il puisse parfois être.» Quoi qu'il en soit, le trailer cartonne sur NeoGAF, et même au-delà. L'équipe, qui doutait encore un peu, voit son moral reboosté. Et réfléchit à la façon de distribuer le jeu une fois terminé. Une chose est sûre : il sera gratuit, car «il appartient à la communauté», explique Sil Demmer, producteur. «Et puis, je ne vois pas bien comment on pourrait partager ça avec la centaine de développeurs.» Kickstarter ? «Ça nous a traversé l'esprit, mais seulement si on en a besoin pour un truc très précis et très coûteux.» Les dons ? Andrea prend le relai : «On y a pensé aussi. Ça pourrait être bien de proposer le jeu en pay-what-you-want, et de reverser l'argent à une association.» Et si les joueurs réclament une suite, comment voient-ils *Dudebro III* ? C'est le graphiste Tobi Bolen qui aura le mot de la fin : «En toute logique, la prochaine étape serait un dating sim à la japonaise, avec quelques éléments de karting.» Le pire, c'est qu'ils seraient capables de le faire.



**C'est grâce à son super flingue/épée que Dudebro peut shoot/slicer ses adversaires.**

*Eddie Walou*



### Mon avis stéroïdé

Le triste incident *Duke Nukem Forever* vous aura laissé orphelin ? Pas de panique, *Dudebro II* pourrait bien reprendre le flambeau de la badasserie et de l'humour parodique bien gras. Bon, à condition qu'il sorte un jour... Au pire, restera cette belle histoire et un trailer assez fendard.

**Encore une fois, le SNJV se mobilise pour la bonne cause.**

# 3 LE RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO EST ARRIVÉ !

À Pôle Emploi, ma conseillère m'a sorti un méprisant « Jeu vidéo ? Comment ça, jeu vidéo ? C'est pas un métier, le jeu vidéo ! » Attention, le SNJV contre-attaque.

La réplique, on nous l'a présentée lors d'une agréable petite conférence : un programme complet d'information et de sensibilisation aux métiers du jeu vidéo. Car malheureusement, ma mésaventure chez Pôle Emploi est loin d'être un cas isolé. Elle est même symptomatique de la méconnaissance générale du secteur vidéoludique au niveau institutionnel français. Comme l'explique Julien Villedieu, délégué du SNJV : « Le jeu vidéo est un secteur en devenir qui a 40 ans : c'est court et, à cet égard, les choses étant allées extrêmement vite, la structuration, d'un point de vue administrative, ne s'est pas faite comme elle aurait dû se faire, à l'exemple d'autres filières. C'est ce qui nous a guidés vers le chemin d'une espèce de lisibilité des métiers, de l'emploi et des compétences dans le jeu vidéo. » Une démarche d'autant plus nécessaire que ce domaine d'activité représente des enjeux économiques majeurs. Ainsi que Julien Villedieu le rappelle à cette occasion, notre beau pays est le troisième producteur européen et le septième au niveau mondial, avec un chiffre d'affaires aux alentours de trois milliards sur l'année 2011. Des performances portées par un vivier de professionnels dont les compétences sont reconnues au-delà des frontières. Quoi qu'en disent les intellectuels de Pôle Emploi, le jeu vidéo représente une manne de travail importante à valoriser et à développer.



**Nicolas Gaume, président du SNJV, était de la partie dans la salle et dans le film.**




En France, on maîtrise la com qui en jette un max, comme ici à la gare Saint-Lazare. Mais c'est clair que le made in France ne saute pas aux yeux.



Julien Villedieu squatte encore nos pages ce mois-ci, avec toujours autant de motivation.

**« ENCOURAGÉ PAR LE LABEL "LE GAME" DU SNJV, LE CONCEPT DE FIERTÉ NATIONALE A DU CHEMIN À FAIRE. »**

## On est bon, qu'on se le dise

Un an de travail aura donc été nécessaire pour consulter les entreprises afin d'évaluer les différentes typologies de métiers dans le domaine du jeu vidéo. Le SNJV leur a adressé un questionnaire dont l'objectif est de réunir une base de données exhaustive permettant d'établir un référentiel des métiers représentatif et fiable. Ce sont ainsi vingt-huit corps professionnels spécifiques au secteur vidéoludique qui sont passés à la loupe à travers un guide de soixante pages. Salaire, débouchés, niveau de qualification, volume horaire, mission : chaque poste est défini de manière à en donner une vision la plus concrète possible et d'y trouver un maximum d'applications pratiques à destination du public et des professionnels. « Pour les entreprises, ça permettra de faire en sorte qu'il y ait une vraie politique de DRH et d'évolution de carrière, avec une prise en considération des salariés et de leurs positionnements hiérarchiques. Ce sont des choses qui n'étaient pas forcément formalisées jusque-là », précise Jullien Villedieu. Les étudiants y trouveront quant à eux toutes les indications nécessaires pour choisir au mieux leur orientation. Mais avec des cursus de deux à cinq ans coûtant entre 4500 et 6000 euros par an, les études spécialisées dans le jeu vidéo privilégient davantage les candidats dont les parents ont un portefeuille bien garni. Peu d'établissements font exception, mais les amateurs autodidactes semblent toutefois conserver une certaine cote de popularité auprès des recruteurs. En s'armant de patience et en se constituant un book de qualité, le gameur désargenté pourra toujours espérer intégrer le milieu professionnel. Le SNJV a également concocté une version simplifiée de son guide à l'intention des noobs. Pour finir, un film d'une quinzaine de minutes orchestré par ce très cher Marcus vient illustrer cette étude. Une démarche pédagogique dont l'objectif est de toucher le plus large public possible. Conscient de l'évolution constante du marché de l'emploi, le SNJV compte bien remettre à jour son référentiel tous les deux ans.

## Liens utiles

- Référentiel des métiers : www.snjv.org/data/document/referentiel-detail.pdf
- Film du SNJV : www.snjv.org/fr/offres-emplois/film-sur-metiers-jeu-vid.html
- Interview de David Cage

## L'argent ne fait pas le bonheur

Au-delà des chiffres, la reconnaissance de l'industrie du jeu vidéo est indispensable pour en assurer la pérennité à long terme dans notre beau pays. Comme l'explique Julien Villedieu : « On voudrait tenter de donner une sorte d'identité collective : c'est important de pouvoir séduire nos talents et de faire en sorte qu'ils restent en France. » Mais à ce niveau-là, on leur souhaite bien du courage pour faire évoluer les mentalités. Ainsi qu'en témoigne David Cage, PDG de Quantic Dream, travailler en France dans le contexte actuel fait limite acte de charité (voir notre Pour ou Contre page 34). La tentation de se vendre à la concurrence et ses généreux salaires est d'autant plus grande que ce secteur d'activité est basé sur l'export à quatre-vingt pour cent. Encouragé par le label « Le Game » du SNJV, le concept de fierté nationale a du chemin à faire. Cette année encore, les studios français ne se bousculaient pas aux portes du Paris Games Week et les rares téméraires dissimulaient leurs origines sous les grands noms d'éditeurs étrangers. On note cependant un début d'émancipation qui invite à l'optimisme, à l'exemple de Dinga Bakaba, Game designer chez Arkane studios : déjà présent dans la vidéo du SNJV, on l'a croisé en octobre au Micromania Games Tour ainsi qu'au Paris Games Week, où il est venu présenter l'excellent *Dishonored*. Même élan patriotique du côté du projet *Remember Me*, développé par le studio parisien Dontnod. Le gars du stand Capcom du Paris Games Week nous a accueilli avec un triomphal : « C'est un jeu français, vous savez ! » avant de nous annoncer que l'équipe viendrait à la rencontre du public le samedi. Bref, un bon début qui permettra peut-être aux (bons) jeux français de se faire reconnaître comme tels. Un état d'esprit que l'on n'avait plus connu depuis les grands hits des années 1990. Allez, on y croit !



*Kévinator*

## Mon chauvin avis

Le SNJV fait ce qu'il peut à son niveau, mais c'est avec de petites initiatives comme celles-ci qu'on pourra faire avancer la bonne cause. Si tout le monde en faisait autant, notamment les studios en s'offrant une meilleure visibilité, cela mettrait les chances de notre côté pour faire évoluer les mentalités.


CLIC
CLIC
CLIC

# 4 LA GUERRE EST ENFANT DE BOHÈME

Soupçonnés d'espionnage, deux développeurs d'*ArmA III* croupissent depuis un mois dans une prison militaire grecque. Un quiproquo absurde qui cache pourtant une réalité géopolitique épineuse, sur laquelle l'éditeur Bohemia Interactive s'est embroché en beauté.

Ce pourrait être le scénario d'une mauvaise fiction hollywoodienne. Mais c'est bien une froide réalité qui s'est abattue le 12 septembre sur Ivan Butcha et Martin Pezlar, deux des employés de Bohemia Interactive. Alors qu'ils visitent l'île de Lemnos, les deux Tchèques sont arrêtés par les autorités militaires. Le motif : avoir pris des photos de la base aérienne sans autorisation. Une accusation sévère, qui pourrait leur coûter vingt ans de prison pour espionnage et mise en danger de la sécurité nationale. Une sentence jugée surréaliste par Bohemia. Selon Jan Kunt, producteur d'*ArmA III*, Bohemia a toujours su brider sa politique réaliste pour ses jeux, sans jamais entraver une seule loi. *ArmA III* se déroule en 2035 sur une île méditerranéenne inspirée de Lemnos, mais qui reste totalement fictive. Si plusieurs équipes de développement se sont effectivement déplacées sur l'île par le passé, c'était uniquement pour étudier ses formations rocheuses et son vivier biologique. Toujours selon Kunt, le studio ne s'est jamais servi de données militaires confidentielles, mais de celles tombées dans le domaine public. Quant à savoir pourquoi Butcha et Pezlar ont préféré la poésie maronnasse d'une base aérienne à celui des plages, l'éditeur nie toute implication. Selon Marek Spanel, PDG de Bohemia, le travail de recherche sur Lemnos est terminé depuis bien longtemps. Si ses employés étaient sur l'île, c'était pour y passer leurs vacances, rien de plus. Ces communiqués officiels sentent la langue de bois frauduleuse à plein nez, mais on comprend que l'éditeur doit marcher sur des œufs. Selon les experts, Lemnos est un précieux point stratégique pour la Grèce. Située sur la mer Égée à bonne distance des côtes turques (avec qui les relations se sont tendues depuis quelques années), elle représente un avantage critique en cas de conflit. Ce qui explique cette répression démesurée de l'État Major, peu enclin à voir sa base aérienne modélisée au bombardier près.

> « SITUÉE À BONNE DISTANCE DES CÔTES TURQUES, LEMNOS REPRÉSENTE UN AVANTAGE CRITIQUE EN CAS DE CONFLIT. »

## Midnight Express

Un mois après leur arrestation, Butcha et Pezlar ne sont toujours pas fixés sur leur sort. Forcé à la confidentialité, Bohemia assure tout mettre en œuvre pour rapatrier ses ressortissants. Dean Hall, le créateur de *DayZ*, a même enjoint ses fans à blinder de tweets le compte du premier ministre grec pour accélérer la libération de ses amis. Loi de Murphy oblige, la crise économico-sociale qui afflige actuellement la Grèce n'arrange rien. Selon l'avocat des deux hommes, la justice grecque serait même en grève, annulant toute audience devant le tribunal. À l'heure où ces lignes sont écrites, les institutions judiciaires devraient reprendre leurs fonctions autour du 20 octobre. Et, peut-être, démêler cet étrange imbroglio diplomatique. À suivre.




Ianoo

### Mon avis de Gipsy King

Cette affaire n'est pas sans rappeler (même si les faits sont différents) le cas Amir Mizra Hekmati. Militaire américain et consultant sur le FPS *Kuma War*, l'homme fut arrêté en Iran il y a quelques mois et condamné à mort par le Tribunal révolutionnaire pour espionnage (son cas reste aujourd'hui en suspens). Deux cas où l'on constate, avec un certain malaise, le flirt risqué entre le jeu vidéo et la réalité qu'il cherche à reproduire.

# 5 JOURNALISTES ET ÉDITEURS : À BOIRE ET ARRANGÉS

Montrés du doigt, les journalistes de jeux vidéo se sont mis ces dernières semaines à réfléchir à leur délicat rapport avec les éditeurs. Et moi aussi, puisqu'il faut bien balayer un minimum devant sa porte.



Le pauvre Geoff Keighley ne peut plus prendre un apéro sans qu'on lui rappelle cette sordide affaire.

La photo a d'abord fait surface sur Reddit. Geoff Keighley, un journaliste de jeux vidéo canadien, qui pose devant un poster *Halo 4*. À ses côtés, du soda et des chips. Son regard est vide, ses mains tordues en un geste un peu gêné. Il a l'air de se demander ce qu'il fout là. Attend-il le début d'une interview ? Se repose-t-il entre deux éreintantes allées et venues au cœur de quelque salon de jeu ? Pas du tout : le soda, c'est du Mountain Dew. Les chips, des Doritos. Les deux marques sponsorisent *Halo 4*. Et au milieu, Geoff Keighley, le critique, le journaliste respecté, est lui aussi, à sa façon, un panneau publicitaire venu faire la promotion du jeu et de ses sponsors, sous couvert de répondre aux questions de bloggeurs. L'image est d'abord passée quasiment inaperçue, jusqu'à ce que Rab Florence, rédacteur sur Eurogamer UK, s'en émeuve. Pour lui, il s'agit d'une image « tragique, vulgaire ». Mais aussi d'une image qu'il faut « étudier » parce qu'elle est « importante » et nous parle des rapports incestueux entre journalistes et éditeurs. Des rapports d'amitié, souvent. Des rapports d'argent, parfois. Il fait notamment mention de Lauren Wainwright, une journaliste qui, dans le cadre d'un concours, tweetait des messages promotionnels dans l'espoir de gagner une PS3. Le papier d'Eurogamer est très bon, acerbe. Et très vite, censuré. Car la journaliste monte au créneau. Elle n'apprécie pas trop que des internautes se mettent à fouiller sa vie privée, à disséquer son CV. Ceux-ci ont d'ailleurs découvert qu'elle travaille à la fois pour le site d'information IGN et pour l'éditeur de jeux Square Enix, ce qui n'a pas exactement calmé leurs ardeurs. Lauren Wainwright agite même la menace d'une action en justice contre Eurogamer, qui s'empresse alors de retirer le paragraphe incriminé. Coïncidence ? La collaboration de Rab Florence avec Eurogamer s'achève le lendemain. Sans qu'on sache très bien s'il a été remercié ou s'il a démissionné de son propre chef. Mais avant de partir, il invite ses lecteurs à s'attaquer non pas aux individus, mais au système tout entier. Un système où les journalistes, à force de fréquenter de trop près l'industrie du jeu, ne pourraient plus



*Farming Simulator 2013*, ou quand le press kit est meilleur que le jeu.

faire un travail honnête. Et en effet, par le passé, ceux qui ont osé froisser les éditeurs l'ont parfois payé au prix fort. On se souvient par exemple de Jeff Gerstmann, viré de chez GameSpot en 2007. En collant un timide 6/10 au pourtant affreux *Kane & Lynch*, il s'était attiré les foudres d'Eidos, qui était allé jusqu'à menacer GameSpot de ne plus leur acheter d'espaces publicitaires. Un cas parmi d'autres.

## Un pour tous, tous pourris

Vu depuis la France, la polémique peut sembler excessive. Ici, les enjeux sont moindres, les éditeurs lointains, le lectorat bien plus réduit. Corrompre des journalistes français ? Mais pour quoi faire ? Pourtant, pour Rab Florence, et pour les nombreux bloggeurs et professionnels qui ont relayé la polémique, la collusion ne commence pas simplement quand un journaliste prête sa plume et sa notoriété à un éditeur. Elle naît dès lors qu'il accepte un jeu gratuit ou une invitation à un voyage de presse. Pourtant, c'est grâce aux jeux envoyés (un peu) en avance qu'un journaliste peut publier son test (presque) à temps. C'est grâce aux voyages de presse qu'il peut aller rencontrer les développeurs chez eux et voir leur jeu avant qu'il ne soit terminé. Faut-il refuser ces invitations, au titre qu'elles influenceraient notre opinion ? Oui, peut-être, mais alors il reste à imaginer une nouvelle presse, sans previews, peu ou pas d'interviews, et avec des jeux testés des semaines après leur sortie. Et de vous à moi, dans l'absolu, la perspective de réinventer notre boulot me semble intéressante. Est-il pour autant impossible de continuer à faire son métier convenablement dans les conditions actuelles ? Après tout, le mois dernier, EA passait une page de pub pour *Medal of Honor* dans *Joystick*. Ça ne nous a pas empêchés de lui coller une sale note et une paire de gifles dans ce numéro. Et si je n'ai pas encore écrit le test de *Farming Simulator 2013* à l'heure qu'il est, je doute que le magnifique press kit que nous a envoyé Focus le sauve de la correction (cela dit, les gars, continuez à nous envoyer hein, ça nous fait bien rigoler). Pas question ici de donner des leçons d'éthique, d'autant qu'aucun média, et pas plus *Joystick* qu'un autre, ne peut prétendre être un absolu modèle de vertu. Mais personnellement, tant que personne ne me demandera de changer une virgule à ce que j'écris, et tant que mon unique feuille de salaire viendra d'un organisme de presse, je m'estimerai suffisamment indépendant.

Rab Florence pourfendant le système (allégorie).

**« EN COLLANT UN 6/10 À *KANE & LYNCH*, GAMESPOT S'EST ATTIRÉ LES FOUDRES D'EIDOS QUI L'A MENACÉ DE NE PLUS LUI ACHETER D'ESPACE PUBLICITAIRE. »**



Eddie Walou

### Mon avis de vendu

Traiter directement avec les développeurs ? Un rêve de journaliste ! Sauf que les éditeurs n'ont pas forcément envie de laisser à des geeks barbus le soin de gérer leur com. J'aimerais penser que la solution vient des indé, mais si ceux-ci étaient assez puissants pour tenter de contrôler les journalistes, pas sûr qu'ils s'en priveraient. Pensez à Mojang, et sa Minecon interdite aux porteurs de la carte de presse...

# BEACH, PLEASE

Il fallait s'y attendre. Alors qu'on vous annonce la fin des babes sur les salons (bon ok, le Paris Games Week est un peu à la bourre mais l'industrie a pigé, c'est sûr) Rockstar fait dans la provoc en sortant sa bimbo en maillot. Objectif ? Annoncer *GTA V* pour le printemps 2013, sur consoles, bien entendu. Ce qui, si on se fie aux habitudes du studio, devrait nous mener tout droit à la mi-mai. Sur PC, en revanche, l'expérience a montré qu'on pouvait se gratter en moyenne jusqu'à juin ou, hum... à jamais. Espérons que la bombe en maillot sera plus ouverte à nos propositions que Bonnie MacFarlane de *Red Dead Redemption*. Mais bon, il faut quand même se méfier. Ces trublions de Rockstar sont bien capables d'avoir donné un cerveau à la blonde en bikini.



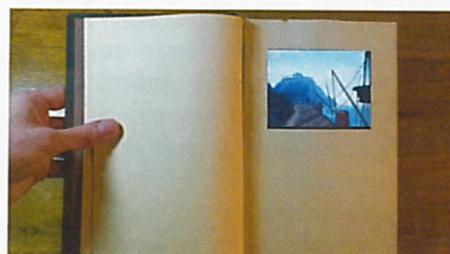

# CARTON PLEIN

C'est bien connu, Noël, ça vous fout un portefeuille à sec. Et ça vous plonge dans le noir, aussi, si jamais vous avez du mal à concevoir l'idée de mettre de côté pour payer les factures d'électricité. Dans ce cas précis, pas la peine de paniquer. Ou même de vous évertuer à relancer votre PC, de toute façon, ça ne fonctionnera pas. En plus, tout va bien : vous pourrez toujours opter pour une petite partie de *BioShock Infinite* à la bougie. Non, je ne me fous pas de votre figure, comment oserais-je ? La vérité, c'est que Plaid Hat Games vient, en partenariat avec Irrational Games et Ken Levine, d'adapter leur bébé en jeu de plateau. Dans *The Siege of Columbia*, vous aurez donc la possibilité d'incarner le leader des Fondateurs ou des Vox Populi et de prendre le contrôle de la ville. Bon, si j'étais vous, je payerais quand même mes factures, car le jeu de stratégie n'a pas encore fixé sa date de venue au monde et votre sapin sera quand même plus beau avec la guirlande qui clignote.




# LE DIAMANT D'UNE ÎLE

Quand même, il faut être un peu fou pour vouloir posséder un livre de liaison. Non seulement ce bouquin sorti tout droit de *Myst* vous enferme en deux secondes dans un tout autre âge, mais surtout, il vous balade sans remords vers nombre de tracas et d'énigmes, sans filer d'indices. Non, vraiment, heureusement que de telles calamités n'existent pas en dehors des jeux vidéo. Ou devrais-je dire « n'existaient pas », car évidemment, il a fallu qu'un dangereux psychopathe se penche sur la question. Un *Harper's New Monthly Magazine* de 1876 ou de 1877 maltraité plus tard, voilà donc ce véritable livre de liaison disponible, avec écran tactile et tout ce qu'il faut dans le coffre pour faire tourner un *Half-Life* à 30 fps. Chouette, mais on préférera sans nul doute jouer aux épisodes de *Myst* sur la bécane. Ça tombe bien, ils sont fournis. Généreux ? Pour 15625 dollars, c'était peut-être la moindre des choses.



# JEU DE SOCIÉTÉ

Parmi les lois immuables qui régissent cette planète, celle impliquant que les jeux Facebook ne sont que du caca prouve sa valeur à peu près tous les jours. L'occasion d'une bonne tranche de rire qui, heureusement, ne connait jamais d'exception. La preuve, une nouvelle fois, avec *Machine Cares!* (www.machinecares.com) réalisé par les développeurs du jeu steampunk pour navigateurs *Fallen London*. Si leur dernier titre ne se joue pas sur le réseau social numéro 1, il demande tout de même de montrer patte blanche sur ce dernier, dès le départ. Là où ça devient « drôle », c'est qu'il a pour partenaire ChildLine, un centre d'appel qui aide les enfants et adolescents abusés ou souffrant de graves traumatismes. Pire encore, *Machine Cares!* n'a qu'un but : fournir à ces petits êtres fragiles un soutien pour gérer le suicide d'un de leurs proches. Ce monde ne tourne vraiment plus rond.



# PAS SI SIMPLE

A n'en point douter, les mois à venir seront ceux des noms à la con. Après la Wii U (prononcez « Ouillou ») sortira la fameuse Ouya, cette fameuse console au hardware digne d'un appareil à raclette, et tournant sous Android. Si la machine, financée par une campagne Kickstarter à succès, devrait sortir dans les temps, soit aux alentours du mois de mars 2013, on note un léger changement pas si anodin. Les développeurs du projet ont ainsi décidé de se passer d'Ice Cream Sandwich (Android 4.0) pour Jelly Bean (Android 4.1). Concrètement, ça devrait se traduire par de bien meilleures performances et la possibilité et de jouer à des jeux d'il y a 15 ans au lieu de 20. Pas si futé, dans le sens où maintenant, même l'Oncle Dam n'en veut plus. Je ne sais pas si vous réalisez l'ampleur de la catastrophe.



# TOP À CHAT



Internet, c'est des chats. Et le roi des chats sur YouTube, c'est Maru. Si vous n'avez jamais vu ce bien portant félin japonais, je suis au regret de vous annoncer que vous ne connaissez vraiment rien à Internet. Heureusement, son propriétaire a pensé à vous, vilains réfractaires à la technologie ne lisant que sur papier. Après trois ans d'attente et une version japonaise et anglaise, voilà que l'autobiographie du chat amateur de cartons paraît en français. Grâce à *Moi, Maru, chat enrobé* et ses photos légendées par l'animal lui-même, plus rien ne vous échappera sur ses techniques de camouflage. Certes, ça manque de mouvement, mais quand on ne sait pas surfer, il faut vivre avec.

**Moi, Maru, chat enrobé, Éditions Jean-Claude Gawsewitch, 20 euros.**

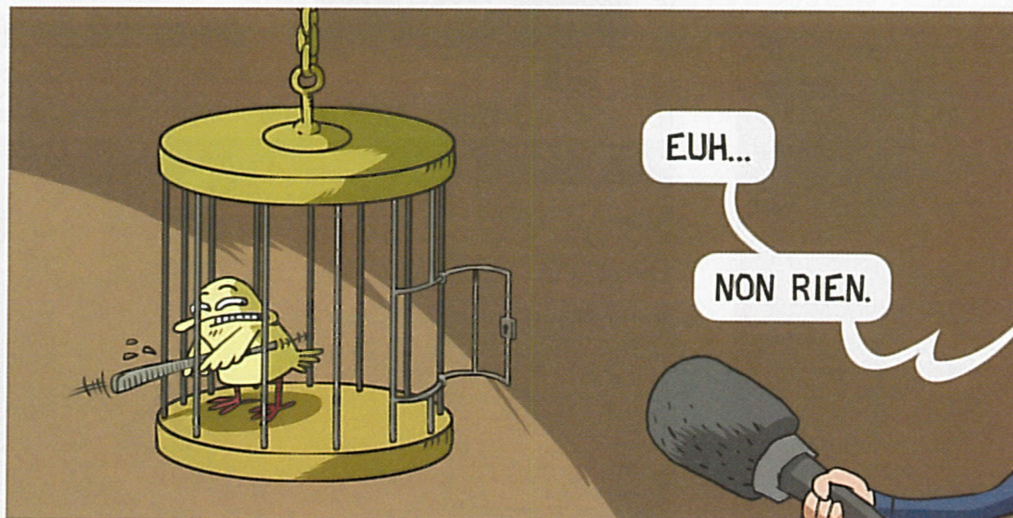
# CE RÊVE PAS BLEU

Je ne sais pas vous, mais moi, au début, j'avais beau chercher, je ne voyais pas de meilleure nouvelle à l'horizon. *Dreamfall Chapters*, la suite des très classes point & click *The Longest Journey* et *Dreamfall* verrait donc bien le jour, aux dires de Ragnar Tørnquist, le créateur de la série. Ce qui était plutôt sympa, étant donné que le dernier opus nous avait un peu laissés sur notre faim, et qu'il y a cinq ans, on nous avait fait miroiter des réponses à nos questions avant de tout bazarder. Mais ça, ce n'était encore rien à côté de la bonne surprise qui se cachait derrière cette news. Le titre pour lequel aucune date de sortie n'est prévue était en effet annoncé comme autofinancé et produit par Red Thread Games, tandis que Funcom conserverait les droits sur la série et toucherait une partie des gains. Ce qui voulait dire… Oui ! Enfin, ces fous-là l'avaient fait ! Ils avaient osé sortir un jeu sans passer par Kickstarter ! L'industrie n'allait pas s'en remettre ! Sauf que bien sûr, tout cela était bien trop beau pour être vrai. Quatre heures plus tard, voilà-t-y pas que dans une interview à Rock Paper Shotgun, Ragnar annonce vouloir évidemment se lancer dans l'aventure du crowd-funding. Évidemment.

# ÇA REND SOURD

Être un artiste incompris, ce n'est pas tous les jours facile. Il est donc grand temps de saluer le courage de Frank Gibeau, président d'Electronic Arts Labels, parti défendre le soldat *Medal of Honnor : Warfighter* devant ses actionnaires. Son plan de bataille, il le résume en deux phrases : « Nous sommes déçus par les critiques de la presse (…) Nos tests et simulations en interne ont indiqué que le jeu est meilleur que le score actuel *[NDLR : Metacritic]* qui lui a été attribué jusqu'à maintenant, et nous pensons qu'il l'est. » Le mea culpa s'impose donc pour la journaliste que je suis. Désolée de vous avoir induit en erreur : l'artiste n'est pas incompris, il ne cherche juste pas à comprendre.



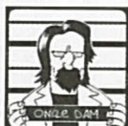



# MODE VERSUS

## POUR OU CONTRE DAVID CAGE

Le facétieux créateur de *The Nomad Soul, Fahrenheit* et *Heavy Rain* trouve les contrées canadiennes plus verdoyantes. Doit-on s'émouvoir d'un éventuel départ ?

Oncle Dam VS Savonfou




### POUR

David Cage a dû toucher un nerf sensible, vu l'hystérie qu'a suscitée son entretien à Gamekult. Pour lui, les charges torpillent la productivité pourtant excellente des travailleurs français et pourraient, à terme, mener à la disparition des gros studios chez nous. Il délire? Il ment ? Il n'y a qu'à voir les cadavres qui flottent dans le Rhône, ou recenser les studios de plus de dix salariés en France. Et faire un tour à Montréal, où des travailleurs français bossent pour une entreprise française, mais au profit des caisses d'un État tiers. Un état civilisé, qui soigne, éduque, verse les retraites. Alors bien sûr, faire de l'ironie est à la portée de n'importe quel donneur de leçons, mais il va falloir comprendre, un jour, que le seul moteur de l'économie, c'est la création de richesse. Or, ça fait quinze ans que Cage donne du boulot à deux cents personnes. Il le fait chez nous quand beaucoup ont décampé, et que rien ne l'oblige fondamentalement à rester ici. Rien, si ce n'est une fidélité surannée à son pays. Quand Cage n'arrivera plus à monter ses budgets, il partira. Et les mêmes s'indigneront encore.




### CONTRE

J'ai de l'estime pour David Cage et les jeux qu'il fait. Je respecte sa courageuse démarche quand il tente d'intellectualiser les procédés narratifs. Mais là, non ! Je ne peux pas le suivre quand il part dans ses délires de pauvre patron persécuté par le fisc et la racaille socialiste. Ah non, pardon, il ne fait pas de politique. Le discours de David Cage ne fait pas que valider le dumping social violent pratiqué par certains pays, Canada et Irlande en tête, mais il est surtout assez faux cul. L'industrie du jeu vidéo tricolore use et abuse du CDD, et du statut d'intermittent des infographistes, des gars pas franchement difficiles à virer qui donnent beaucoup de souplesse aux développeurs français. Quant au manque de jeux AAA dans nos contrées, il va peut-être falloir se rentrer dans la tête que c'est l'ensemble de la production mondiale de ce genre de titre hors de prix qui est en crise. Malheureusement pour eux, les développeurs français ont les reins moins solides, et sont tombés plus vite que leurs homologues US, qui finiront dans le caniveau eux aussi, quoi qu'en dise leur déclaration d'impôt.




### Le flair d'Ubi



Une fois rincé le filon « *Da Vinci Code* » pour *Assassin's Creed*, on passe à la révolution américaine, rendue centrale là-bas par le Tea Party. L'année des élections, c'est le record absolu de précommandes pour le troisième épisode. Dire que le producteur trouvait le thème « ennuyeux »...

### Courage, Tom !

Kickstarter foiré pour le RPG old school de Tom Hall (*Commander Keen, Anachronox*), qui décidément ne parvient pas à revenir au premier plan. Allez, Tom, on ne baisse pas les bras !

### Zynga-la-poisse

Zynga arrête 13 jeux, ferme 3 studios (Boston, UK, Japon) et licencie ailleurs. En plus, Anonymous a découvert que la compagnie compte, à terme, virer 800 personnes et délocaliser toute sa production en Inde. Classe.






# LA PÊCHE À LA TWEET !

Le meilleur et le pire des gazouillis du jeu vidéo…





**Tom Francis** @Pentadact — **26 septembre 2012**

*Journaliste à PC Gamer, créateur sous couverture du jeu d'infiltration* Gunpoint

Mon régime alimentaire est désormais principalement constitué de fruits, noix, vitamines, eau, thé vert, poulet maigre et salade. Donc, si je meurs bientôt, vous saurez que tout ça c'est des conneries.

My diet is now mostly fruits, nuts, vitamins, water, green tea, lean chicken and salad. So if I die soon, you know everything is bullshit.

**Jordan Mechner**
@jmechner
**27 septembre 2012**

*Auteur de* Prince of Persia *et* The Last Express, *au sens exacerbé du bon placement (produit)*

Je joue à *The Last Express* dans le Prague-Krakow express ! Yay iOS !

I'm playing *The Last Express* on the Prague-Krakow express! Yay iOS!

**Jonathan Jacques-Belletête** @Jonatchoo
**2 octobre 2012**

*Directeur artistique à la pointe du futur de* Deus Ex : Human Revolution

Quand on y réfléchit vraiment, PowerPoint est un outil conçu pour les artistes paumés, aléatoires et déstructurés comme moi. Je l'aime.

When you truly think about it, PowerPoint is a tool made for clueless, random, unstructured artists like me. I love it.





**Oskar Burman** @OskarBurman — **4 octobre 2012**

*Manager général des piafs énervés zigouillant des cochons*

Kickstarter transforme les développeurs en escorte de luxe et animaux de cirque. Payez assez et nous livrerons le jeu en personne / sur un coussin rouge / cuisiné rien que pour vous / nous sommes meilleurs amis pour la vie.

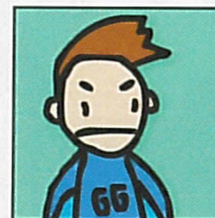
Kickstarter turning devs into high paid escorts/circus animals. Pay enough and we deliver game in person/on a red pillow/cook for you/BFF

**Ron Gilbert** @grumpygamer — **8 octobre 2012**

*Créateur d'île aux singes reconverti dans la fabrication de* The Cave

Je commence à fatiguer du futur moi qui se pointe en disant : « Quoi que tu fasses… ne finis pas *The Cave* ! Des choses horribles vont arriver si tu le fais ! »

I'm really getting tired of future me showing up saying «Whatever you do... don't finish *The Cave*! Horrible things will happen if you do!»



## NE MANQUEZ PAS LES TWEETS DE LA RÉDAC (CE SERAIT DOMMAGE)...

@joystick_lemag



**David Goldfarb** @locust9 — **11 octobre 2012**

*Pacifiste lead designer de* Battlefield 3 *et* Bad Company 2

Si donner à un membre de votre équipe dans *XCOM* le nom d'un détestable connard de l'industrie et les envoyer ouvrir le passage est mal alors je suis COMPLÈTEMENT DANS LE FAUX.

If naming an *XCOM* squad member after a loathsome industry douche and sending them to breach a door is wrong then I'm ALL ABOUT TEH WRONG.

**Nathan Vella** @Capy_Nathan — **13 octobre 2012**

*Grand manitou du studio Capy (*Sword and Sworcery EP*)*

« Les jeux payants sur iOS sont morts » est le nouveau « le PC est mort » qui est le nouveau « les consoles sont mortes » qui est le nouveau « les blockbusters sont morts » qui est le nouveau « Elvis est mort ». Attendez…

«Paid iOS games are dead» is the new «PC is dead» is the new «consoles are dead» is the new «AAA is dead» is the new «Elvis is dead» wait

**Tobias Mollstam** @mollstam — **17 octobre 2012**

*Programmeur lève-tôt de* Minecraft *et autres Mojangeries*

J'arrive au bureau, il est vide (et le système de sécurité actif), mais le café est prêt… Suis-je la dernière personne vivante dans le monde ?

Come to office, it's empty (and security system armed), but coffee brewing… Am I the last person in the world?



**Markus Persson** @notch — **17 octobre 2012**

*Créateur de* Minecraft *à la page Wikipédia désormais à jour*

Wikipédia a une politique impliquant que les articles sur des personnes ne peuvent pas se baser sur des informations de première main fournies par ces personnes. Mais je suis quand même né à Stockholm.

Wikipedia has a policy that articles about people can't be based on first hand information from that person. But I was born in Stockholm.





**Jonathan Blow** @Jonathan_Blow — **14 octobre 2012**

*Génial géniteur de jeux (*Braid, The Witness*) et de mots*

J'ai essayé pendant près de 10 heures de faire marcher la saisie tactile pour bosser correctement sur Windows. Je suis prêt à jeter la machine par la fenêtre.

I have been trying to get touch input to work right in Windows for like 10 hours. Ready to throw the machine out the window.

**“ LANCER CETTE CAMPAGNE KICKSTARTER ÉTAIT EFFRAYANT, COMME UN SAUT DE LA FOI. ”**

*Feargus Urquhart*
*Cofondateur d'Obsidian Entertainment*

# RÔLISTE DANS L'ÂME

Patron éclairé de Black Isle durant sa grande époque, Feargus Urquhart dirige aujourd'hui Obsidian. **On a rencontré l'Écossais de naissance pour le faire parler de sa campagne Kickstarter et de *Project Eternity*.**

**Joystick : *Pourquoi vous êtes-vous lancés dans cette aventure Kickstarter ?***
**Feargus Urquhart:** Les succès de *Double Fine Adventure* et de *Wasteland 2* sont évidemment les principales raisons de notre campagne Kickstarter. Le facteur décisif, c'est que nous voulions vraiment faire un jeu comme *Project Eternity*, et que la seule façon de le lancer, c'était Kickstarter. Être entièrement propriétaires de notre monde est aussi très excitant.

***Ne vous êtes-vous pas dit, à un moment, «ça ne marchera jamais !» ?***
**F.U. :** Nous avons pensé tout le temps à un échec probable. À chaque fois que je dis ça, les gens me regardent les yeux écarquillés. Mais lancer cette campagne Kickstarter était vraiment effrayant, comme un saut de la foi. Quelle que soit sa popularité, tout le monde a des douleurs à l'estomac lors de son premier rendez-vous galant... C'était la même chose ici. En pire... Quant à la campagne elle-même, je pense qu'avoir un plan et un départ en fanfare est nécessaire. Ça créé des moments forts, et ces moments engendrent de l'excitation. Les gens en ligne communiquent alors sur ce que vous faîtes. Les réseaux sociaux sont une force incroyable aujourd'hui. Si vous pouvez faire entendre votre voix et que l'on croit en vous, de nombreuses choses peuvent arriver.

***Mais avoir cette équipe de VIP du RPG a dû aider, non ?***
**F.U. :** D'abord, j'aime entendre dire que je suis un VIP du RPG (rires). Dans notre cas, oui, ça a aidé. Nous n'avions pas de jeu à montrer et nous demandions aux joueurs de nous avancer de l'argent, de nous croire sur parole. Ça requiert un certain niveau de confiance, laquelle s'est construite pendant toutes ces années où nous avons développé des jeux. Cependant, la confiance n'est pas aveugle. *Project Eternity* devait être quelque chose que les acheteurs nous croient capables de produire. Je pense que le résultat aurait été très différent si nous avions demandé un financement pour un jeu de course free to play.



Quand Obsidian s'empare de *Star Wars*, ça donne *KotOR II*, un RPG aux dialogues et personnages plus complexes que l'original.

***Et pourquoi un RPG old school ? Des contraintes financières ?***
**F.U. :** La première raison, c'est que nous voulions vraiment créer un jeu comme *Project Eternity*. Plus personne n'en fait depuis une décennie, et nous avions le sentiment qu'il était grand temps que ce genre fasse son come back. Pendant des années, on nous a demandé pourquoi il n'y avait plus de jeux tournant sous le moteur Infinity *[NDLR : créé originellement pour le premier* Baldur's Gate *par BioWare, puis repris par Black Isle pour* Icewind Dale, Planescape: Torment*]* et nous n'avions aucune raison à donner, si ce n'est que plus personne ne l'utilisait. Le budget est une autre raison. Malheureusement, il est impossible de créer un *Skyrim*, un jeu génial, au passage, pour 1,1 million de dollars. Le financement des jeux tombe généralement dans trois catégories : 1) les jeux consoles AAA, entre 20 millions et 200 millions de dollars, 2) les jeux sur réseaux sociaux et

>>>



Les premiers visuels de *Project Eternity* semblent le rapprocher d'une esthétique à la *Icewind Dale*.

>>> mobiles, tournant autour de 500 000 dollars et 3) les jeux à licence comme *Transformers*, entre 3 et 10 millions. En bref, *Project Eternity* erre dans une sorte de no man's land du financement.

***Qu'entendez-vous par old school, d'ailleurs ? Souvent, ça signifie : « truc mal fini » !***

**F.U. :** Notre objectif principal est de rester fidèle à ce qui rendait génial les jeux faits sous Infinity Engine. Cependant, les jeux vidéo ont progressé durant les dix dernières années, et nous avons nous mêmes beaucoup appris. Ce qui ne veut pas dire que nous allons le rendre casual *[NDLR : « dumbed down » en anglais, soit la frayeur de tous les rôlistes]*. Ça signifie que nous pouvons améliorer certains aspects de l'interface, les contrôles ou la technique, tout en conservant intact le feeling Infinity Engine. Prenez les graphismes, par exemple : les jeux originaux se basaient sur des grilles d'écran en 640x480 ou 800x600. Nos niveaux sont rendus en 6x6 grilles d'écran, en 2560x1400. Aussi, un niveau de *Project Eternity* disposera de 132 millions de pixels contre 11 millions pour *Icewind Dale*.

***Le succès de votre Kickstarter signifie-t-il que certains joueurs ne se reconnaissent pas dans ce qui est proposé aujourd'hui ?***

**F.U. :** C'est une bonne question. J'ai l'impression qu'il y a de moins en moins de vrais RPG développés chaque année. RPG japonais mis à part, j'ai l'impression qu'il n'y en a eu que deux en 2012 : *Mass Effect 3* et *Diablo III*. Et, là, tout de suite, certains de vos lecteurs doivent se dire : « Ce ne sont pas vraiment des RPG. » Personnellement, je ne suis pas d'accord, mais je comprends cette sensation. Cela signifie surtout qu'il y a un groupe de joueurs, plus important qu'on ne l'imaginait, qui n'a pas l'impression qu'on lui propose des jeux pensés pour lui.

***Avez-vous appris de vos précédents jeux, d'Alpha Protocol, par exemple ?***

**F.U. :** Nous avons beaucoup appris d'*Alpha Protocol*, mais nous avions surtout beaucoup à faire pour créer un gameplay autant orienté action et des niveaux adaptés. Nous avons aussi continué de faire évoluer notre système de conversations, d'influence, tout en nous assurant que les choix du joueur impactent vraiment le jeu. Ce que nous avons surtout appris de cette expérience, c'est qu'il nous faut définir ce qu'est et ce que n'est pas un jeu, et itérer, prototyper le plus rapidement pour valider, ou non, ces décisions. La première chose que nous avons faite pour *Project Eternity*, c'est de définir cette base.

***Si l'on en croit certains joueurs, des jeux comme* Dragon Age II *ou des* Mass Effect 3 *sont devenus trop casuals, trop faciles. N'est-il pas étonnant de voir ces jeux rejetés alors que leurs développeurs et éditeurs font le maximum pour les rendre aussi intéressants que possible ?***

**F.U. :** Voilà une question difficile. Je pense que le challenge actuel dans la production de jeu, c'est que si vous voulez un budget de 20 à 50 millions de dollars pour créer un jeu AAA sur console, vous avez besoin de 2 à 10 millions de ventes pour être considéré comme un succès. D'où discussions, débats, conflits au sujet de comment doit fonctionner le jeu pour vendre autant. Autrefois, nous n'y pensions pas du tout. Nous nous concentrions sur ce



*Project Eternity* : de la bonne vieille fantasy, donjons gigantesques en sus, mais avec quelques originalités.

# Feargus Urquhart
Cofondateur d'Obsidian Entertainment





*Alpha Protocol*, un pseudo *Deus Ex* qui résume parfaitement les forces (et faiblesses) du studio.

que nous voulions voir dans le jeu, ce que nos amis, ou nos fans – quand les forums sont apparus – pensaient. Mais, dès que l'on parle de jeux AAA, beaucoup de gens dépendent de vous pour obtenir le bon mélange de vieux et d'actuel. Un équilibre difficile à trouver...

***J'ai d'excellents souvenirs de parties d'*Arcanum *où je jouais un personnage idiot. Pourra-t-on vivre ce genre d'expériences dans* Project Eternity *?***

**F.U. :** Ce qu'il y a de bien avec ce genre de projets, c'est que Chris Avellone et les autres scénaristes vont être libres d'écrire autant qu'ils le veulent, ainsi que de créer les dialogues les plus profonds, réactifs, complexes possibles. Je ne sais pas si on pourra y jouer un personnage idiot, mais les dialogues refléteront les actions et décisions du joueur.

***Pour les joueurs de RPG, les règles sont très importantes.* Project Eternity *ira-t-il plus vers un système de classes (à la* Donjons & Dragons*) ou vers un système de compétences (à la* Basic *de Chaosium) ?***

**F.U. :** Nous avons eu de nombreuses expériences, avec différents systèmes. Tim Cain et moi avons désigné le SPECIAL de *Fallout*, et nous avons travaillé avec de nombreuses versions de *Donjons & Dragons* (la D20, les 2e et 3e éditions, voire la 3.5). Sur *Project Eternity*, nous utilisons un système basé sur les classes avec points d'expérience. Ça donne un jeu qui se concentre sur l'équipe, où les rôles distincts sont indispensables et où les points d'expérience, répartis de manière similaire, permettent au groupe d'avancer d'un seul tenant.

***Pouvez-vous me parler de l'évolution des équipiers ? Ce que j'adorais avec* Planescape*, par exemple, c'était la possibilité de les améliorer grâce à des objets ou des arbres de dialogues...***

**D. C. :** Oui, les personnages qui accompagnent le joueur évolueront durant l'aventure. Nous avons limité leur nombre à huit, de façon à ce que le joueur puisse passer du temps avec eux et découvrir ce que nous avons concocté pour chacun. Et pour le comparer à *Planescape*, oui, il y aura des évolutions liées strictement aux dialogues. À cela, il faut ajouter des quêtes personnelles pour résoudre leurs problèmes ou les transformer en quelque chose d'autre... Notre modèle est en fait plus *Baldur's Gate 2* que Planescape.

***Ce Kickstarter a fonctionné, mais pensez-vous réitérer ce genre de campagne pour vos (petits) RPG, tout en continuant à travailler avec les éditeurs traditionnels pour de plus gros projets ?***

**D. C. :** C'est exactement notre plan, jouer sur ces deux tableaux. Proposer des jeux comme *Project Eternity* d'un côté, pour une base hardcore, et travailler sur des jeux peut-être plus abordables pour des éditeurs

**PROPOS RECUEILLIS PAR KINCH**



Plus réussi que *Fallout 3* : *Fallout New Vegas*. Normal, on doit les premiers jeux de la série au studio Black Isle...

Certaines files d'attentes sont si longues et sinueuses qu'elles sont impossibles à photographier.

## Paris Games Week 2012

# LE D-DAY VU DE L'INTÉRIEUR

Qu'est-ce qui peut bien motiver les foules à se taper trois heures de queue au Paris Games Week pour tester un jeu pendant dix minutes? Voilà le genre de question métaphysique qui anime les soirées de Jika et Deez.

Trois heures de queue, c'est d'ailleurs une estimation plutôt optimiste sur cette troisième édition du Paris Games Week. Test à l'appui, c'est le temps qu'il m'aura fallu pour franchir la minuscule salle de démo de *Dead Space 3*. Si on en croit les témoignages, on avoisine plutôt les quatre à cinq heures d'attente sur les stands des blockbusters. Et le plus incroyable, c'est que les joueurs n'ont pas capitulé pour autant. «On est venu ici pour ça. Je me doutais bien qu'il y aurait une queue», annonce avec philosophie Achraf, en train de patienter devant le stand de *FarCry 3* avec ses potes. Il s'avère rapidement que le «pour ça» est avant tout motivé par la possibilité de tester les jeux. En creusant, on découvre d'ailleurs que ces essais ont des finalités peu avouables : organiser un racket méthodique du père Noël le mois prochain. En gros, dans la logique du gamer, c'est toujours mieux de se taper une file d'attente de quatre heures plutôt que de revendre ses cadeaux foireux sur PriceMinister. N'en déplaise aux âmes sensibles, les dernières consoles et les blockbusters tiennent le haut du pavé. Ainsi que le résume brillamment le (trop) jeune Amir : «*Black Ops 2* et *Assassin's Creed 3* sont franchement les meilleurs. On attend les bornes, mais trois heures, c'est un peu chaud.» Si on lui expliquait les normes PEGI, ça ferait toujours une place d'économisée dans les files. Toujours est-il qu'on se demande pourquoi les organisateurs n'ont pas eu la brillante idée de




En fin de parcours, les files font vraiment de la peine, comme ici sur *Halo 4*.

doubler les accès aux stands majeurs comme c'est déjà le cas à la Gamescom. Au contraire, on constate une diminution du nombre de stands fermés, concentrant ainsi la masse des visiteurs sur quelques files. Certains gamers comme Alexandre en ont fait les frais ainsi qu'il nous l'explique près d'une heure avant la fermeture : « Là, en fait, on n'a rien fait. Depuis le début de la matinée on n'a rien fait, parce qu'avec quatre heures d'attente, c'est chaud. »

## Les lutins du Groenland ont du pain sur la planche

Au vu de l'engouement clairement affiché pour les nouveautés, on peut légitimement se demander pourquoi le stand de MO5.COM affiche encore complet cette année. Avec ses cent mètres carrés dédiés aux succès des années 1980, on est loin des hits de fin d'année. Quoique selon Hervé-Nicolas Singer, membre de l'association, c'est une notion toute relative. « La borne Gauntlet qui est présente sur le stand est absolument neuve. Elle sort des cartons, elle fait partie d'un lot de trois acheté par un collectionneur. On l'a déballée pour le Paris Games Week et il y avait zéro partie enregistrée alors qu'elle date des années 1980. C'est donc une nouveauté, si, si », explique-t-il en se marrant. À l'instar de ses petits congénères, Dimitri (qui scotche depuis un bon moment sur une borne *Pac-Man*) se justifie sous l'angle scientifico-historique : « On essaie les anciens jeux pour voir la différence entre les vieux et les nouveaux. » Les plus jeunes y voient également l'occasion de découvrir les programmes sur lesquels se sont amusés leurs parents. Une démarche culturelle certes motivée par un temps d'attente moins conséquent, mais néanmoins sincère. Car après avoir réglé leurs comptes avec le père Noël, les joueurs font bel et bien le déplacement pour enrichir leur connaissance du jeu vidéo et passer un bon moment.

## Faire la queue, c'est chaud et festif. Si, si!

« Je veux découvrir des jeux que je n'aurais pas forcément essayés chez moi. J'espère en trouver ! » s'enthousiasme Olivier, égaré comme tant d'autres sur le stand kitschissime de Big Ben. La dimension festive n'est pas en reste, ainsi qu'en témoigne Michaël, en train de se marrer dans la file « *Call of* » aux côtés de son collègue Jean-Philippe : « Moi je viens plus pour le show, tester les jeux, m'éclater, prendre du bon temps et profiter de l'instant. » Pas pour récolter du goodies, en tout cas, vu les sommets de radinerie atteints par les éditeurs cette année ! Il semble clair que le prétexte de la crise économique est passé par là. Certains, comme Guillaume, espèrent par-dessus tout rencontrer des professionnels du milieu : « Je suis là pour voir des gens qu'on voit à la télé et tout. Les animateurs répondent à nos questions, c'est super. » Super mais limité, vu le peu de salles de présentation proposées sur le salon. À l'instar de Square Enix, les organisateurs ont opté pour l'alternative foireuse des scènes ouvertes, absolument pas propices aux échanges et à l'immersion qu'implique ce type d'exercice. Un état d'esprit que regrette Sylvain, venu exprès de Lorraine pour assister à l'évènement : « C'est un peu plus commercial que les années précédentes. On sent qu'il y a plus de gens. » Bien que cette troisième édition soit globalement critiquée par les habitués, qui gardent un souvenir aussi ému que moi de l'excellente édition 2011, le Paris Games Week reste un évènement vidéoludique prometteur en France. Au Sell de trouver la bonne formule – celle de l'année dernière, en fait !

**KÉVINATOR**




**Grâce aux sympathiques hôtesses d'EA games et leur stand aérien, nous vous offrons ce superbe panorama d'un public bien de chez nous.**




**Jika et Deez sont jaloux, car moi j'ai eu le courage d'y aller !**



**Si si, les gamers viennent voir les nouveautés !**

> **« LE PARIS GAMES WEEK RESTE UN ÉVÈNEMENT VIDÉOLUDIQUE PROMETTEUR EN FRANCE. AU SELL DE TROUVER LA BONNE FORMULE – CELLE DE L'ANNÉE DERNIÈRE, EN FAIT ! »**




La finale de *StarCraft II* a été expédiée par un MaNa qui a vraiment haussé son niveau de jeu en un an.

**Si 2011 marquait le retour en grâce de l'ESWC, 2012 est l'année de la confirmation.**

**ESWC 2012** ■ L'année du turn-over

# LES DOIGTS LES PLUS RAPIDES DU MONDE

Après des années de léthargie, le sport électronique voit enfin affluer de nouveaux jeux pour alimenter la scène e-sportive. L'ESWC 2012 en est une bonne illustration.

Jouer des coudes dans les allées bondées, saigner des oreilles et des yeux face à des trailers déjà vus des dizaines de fois. Subir les miasmes des minots venus faire cinq heures de queue pour jouer dix minutes à *Black Ops II*... Mais pourquoi les gens viennent s'entasser au Paris Games Week ? Pour ma part, une seule (très bonne) raison de me déplacer : l'ESWC. Se tailler une place dans le salon du SELL est sans doute ce qui pouvait arriver de mieux à la compétition organisée cette année par Oxent (voir interview). Pour beaucoup de fans d'e-Sport, cette édition 2012 inspirait de nombreuses craintes : « Nous avons récupéré l'ESWC en juin, juste avant les vacances, et nous n'avons pu trouver des interlocuteurs chez nos partenaires qu'à partir de septembre », nous explique Antoine Frankart, cofondateur d'Oxent avec Matthieu Dallon, la figure de proue historique de la compétition. Dans l'incapacité de s'appuyer sur les grosses LAN françaises, Oxent a dû trouver la parade : faire appel aux sites communautaires comme Millenium, aAa ou VaKarM.net, pour organiser des pré-qualifications en ligne et rassembler les heureux élus pour les ESWC France pendant le début du Paris Games Week. Pour les spectateurs, ce fut tout bénef : cinq jours de matchs sur scène avec, cerise sur le gâteau, aucun retard sur le planning. Il faut avoir connu les éditions précédentes et arpenter les LAN en général pour apprécier l'aspect révolutionnaire de ce petit détail. En tout cas, cet ESWC 2012 a de nouveau réussi à rassembler un public large, tout en renouvelant en partie son pool de jeu. *ShootMania Storm* a par exemple bénéficié de toutes les attentions. Lors des toutes premières compétitions, comme le Cyberathlète Summit, on pouvait se demander si les joueurs de *Counter-Strike* qui se mettaient au FPS de Nadeo pouvaient se tailler une place. Nous avons désormais la réponse : non, non et trois fois non ! Le carré final était trusté par les joueurs de *Quake*. L'équipe gagnante, les Clown, compte d'ailleurs les deux frères Michael « winz » et Dylan « aKm » Bignet, deux pointures reconnues dans la communauté des Quakers. Pour Alessandro « Stermy » Avallone, le troisième larron du trio,

cela n'a rien d'étonnant. *Quake* demande beaucoup de talent, plus que n'importe quel autre FPS. Les joueurs de *Quake* avaient un avantage dès le début et l'ont creusé au fil de la bêta. Illustration fracassante : les Clown ont remporté la finale mondiale en ne concédant qu'une seule manche de tout le week-end. Un très bon présage avant leur déplacement à Las Vegas pour les IPL5. Avec l'équipe Clown, Bruce « Spank » Grannec est le seul autre Français à rapporter une première place (sur *FIFA 13*), notre très attendu Ilyes « Stéphano » devant se contenter d'une troisième place à *StarCraft II*. Grzegorz « MaNa » Komincz s'est en effet vengé de sa finale perdue l'année dernière. Après s'être très facilement défait de l'autre finaliste, (Park « ForGG » Ji Soo, le Coréen de chez Millenium), MaNa s'est montré quelque peu critique envers l'organisation : « Jouer une finale en trois manches est une mauvaise chose. En cinq manches, on peut

**« L'ESWC 2012 A RASSEMBLÉ UN PUBLIC LARGE, TOUT EN RENOUVELANT SON POOL DE JEU. »**

se permettre des stratégies originales, on peut apprendre de l'adversaire. » Ce reproche formulé par MaNa peut s'appliquer à l'ensemble de la compétition qui a eu tendance à expédier les finales pour rester dans les clous du planning. Au final, la principale déception du week-end fut l'absence de finale *Counter-Strike : Global Offensive* sur scène. Le public aurait assisté au retour de l'équipe historique des Ninjas in Pyjama, des Suédois qui ont balayé les Français de Verygames. Pas mal pour des trentenaires que l'on n'avait pas vu jouer ensemble depuis 2007 !

**SAVONFOU**

## Palmarès

Voici les champions dont nous n'avons pas parlé dans ce reportage :

**Teken Tag Tournament**
Bae « Knee » Jae Min (Corée du Sud)

**Trakmania ² Nation**
Kasperi « Klovni » Aaltonen (Finlande)

**Trackmania Nation Forever**
Tim « Spam » Lunenburg (Pays-Bas)

**Dota 2** Team Natus Vincere (Ukraine)

INTERVIEW

# ANTOINE FRANKART

**Directeur associé Oxent**

« L'ESWC, ça reste un investissement non rentable à l'heure actuelle. »



***Joystick : Cette année, l'ESWC a encore changé de main. Est-ce que tu peux nous aider à comprendre ce qu'il se passe ?***

**Antoine Frankart :** C'est simple : Matthieu Dallon, le créateur historique de l'ESWC, et moi-même sommes de retour. Notre structure Oxent a acheté l'ESWC à Game Solution. Cela dit, Jean-Marie Coutant, qui dirige Game Solution, reste un actionnaire d'Oxent, donc il n'a pas disparu.

***Est-ce que l'ESWC s'en est sorti financièrement l'année dernière ?***

**A.F. :** L'ESWC, ça reste un investissement non rentable à l'heure actuelle. Nous ne touchons rien sur les billets d'entrée du PGW, nos revenus viennent des sponsors et des revenus générés sur Internet. C'est sur ce dernier point que nous avons encore un peu de retard par rapport à d'autres compétitions pour rentrer pleinement dans nos frais.

***Récupérer l'ESWC en juin, cela n'a pas dû aider à l'organisation des qualifications, j'imagine.***

**A.F. :** Pour ce qui est des qualifications en dehors de France, ce sont des organisateurs franchisés qui s'en occupent toujours. En France, en revanche, nous n'avons pas pu nous appuyer sur le réseau habituel de LAN, on a donc misé sur les acteurs communautaires comme VaKarM, Millenium ou Team aAa. La seule exception, c'est les masters qui nous ont fourni deux joueurs pour notre compétition *StarCraft II*. Une nouveauté cette année : Namco Bandai a organisé elle-même les sélections sur *Tekken Tag Tournament*.

***Puisque l'on en parle, pourquoi avoir choisi* Tekken Tag Tournament *comme jeu de versus fighting ?***

**A.F. :** Il est vrai que beaucoup de gens nous disent que *Street Fighter IV* avait plus de légitimité, mais on essaye de suivre l'actualité. Quand on est allés à la rencontre de joueurs comme Kayane, ils nous ont affirmé que le jeu était vraiment très équilibré. Il y a aussi une communauté de joueurs en compétition plus grosse à *Tekken* qu'à *Street Fighter*.

***Parlons de* Counter-Strike : Global Offensive. *L'intérêt des compétitions Source et 1.6 s'estompe depuis quelque temps. La réponse est donc du côté de* Global Offensive *?***

**A.F. :** On ne sait pas encore. Nous avons deux nouveaux FPS pour 2012 : *ShootMania* en discipline officielle, et *CS : GO* en discipline non officielle. On voulait vérifier que la sauce prenait bien avec *CS : GO*. Et ça a été le cas ! Toutes les grosses équipes ont répondu présentes. On a même vu la scène féminine renaître, alors que cela faisait un an que c'était à peu près mort.

***Ce sont vraiment les mêmes joueurs des scènes Source et 1.6?***

**A.F. :** Oui, mais pas forcement dans les mêmes structures. Il y a aussi pas mal de nouvelles équipes qui se sont révélées lors des sélections. Tt eSports, par exemple, s'est distingué et a été recruté par Millenium en octobre dernier.

***Il y a aussi* TrackMania Nations Forever *et* TrackMania 2 Canyon. *Vous n'avez pas peur du doublon ?***

**A.F. :** Nous avons conservé *TrackMania Nations Forever* car c'est un jeu gratuit que l'ESWC a en grande partie façonné. Mais nous restons accrochés à l'actualité et avons souhaité proposer aussi une compétition *TrackMania 2*. Il faut aussi voir que ce sont deux petits tournois.

Alexis Blanchet ■ Les maîtres du jeu

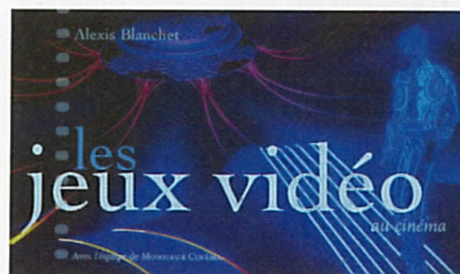
# MOTEURS DE RECHERCHES

Preuve que son statut n'est pas usurpé, Alexis Blanchet sait répondre aux interviews tout en préparant une quiche. Son travail sur *Cooking Mama* a donc porté ses fruits.

Il revient parfois au journaliste la lourde tâche de rétablir la dure vérité. C'est affreux, mais rares sont les chercheurs qui visitent des parcs pleins de dinosaures pour donner leur point de vue et se voir savamment ignorés. Pas nombreux non plus sont ceux qui parcourent le monde à la découverte de trésors, se cachant dans des frigos pour éviter les explosions nucléaires pendant que leurs étudiants attendent sagement de pouvoir avoir cours. Non, l'universitaire de base, et en particulier celui en jeux vidéo, reste bien au chaud dans sa fac, lunettes sur le nez et café à la main, à refaire le monde dans son propre langage. Du moins, c'est ce que je croyais, avant de rencontrer Alexis Blanchet. Certes, les binocles sont bien là, mais pour le reste... Il semblerait, à voir évoluer ce maître de conférences au département cinéma de la Sorbonne Nouvelle et ses confrères, que le chercheur en jeux vidéo soit finalement aussi utile que ses collègues en sciences humaines étudiant livres, films ou séries. Les esprits chagrins concluront sans doute qu'on tient là la preuve du caractère superflu de ce métier, mais nous ne sommes pas de cette trempe. Car en observant à la loupe les jeux vidéo, ces penseurs interrogent notre rapport à l'image, à la fiction, à la technologie mais aussi nos relations aux autres. Avant d'essayer de résoudre des questions qui tuent comme : pourquoi notre espèce continue-t-elle à jouer à l'âge adulte ?

## Savants calculs

Si nombre de marketeux tentent déjà de répondre à cette colle en additionnant les graphiques, le rêve du jeu idéal en ligne de mire, du côté des chercheurs, on préfère la multiplicité des points de vue. Cinéma pour Alexis, philosophie pour Mathieu Triclot, sciences de l'information et de la communication pour Sébastien Genvo ou encore géographie pour Hovig Ter Minassian et Samuel Rufat : chacun apporte sa pierre à l'édifice. Tous trentenaires et recrutés par les universités françaises ces dernières années, ces empêcheurs de tourner en rond se retrouvent d'ailleurs régulièrement pour échanger leurs points de vue et les résultats de leur travail lors de colloques aux thématiques bien précises. Mais le boulot ne s'arrête pas là. En tant que maîtres de conférences, ces employés de l'université doivent




La manière dont le cinéma envisage le jeu en quatre-vingt illustrations commentées.

donner des cours, encadrer leurs élèves dans la rédaction de leur mémoire, participer à des jurys et, bien sûr, effectuer leur travail d'analyse. Sans oublier d'aller chercher du café, donc, et d'écrire des articles. Autrement dit, s'attarder sur les deux points primordiaux d'une carrière de chercheur appréciant la caféine. Avec ou sans sucre, en étant ou non compréhensible du grand public. Fédératrice, la dernière option est choisie par beaucoup. En témoignent les ouvrages d'Alexis : *Des Pixels à Hollywood*, livre reprenant le début de sa thèse, et le tout nouveau *Les jeux vidéo au cinéma*. Parfaitement lisibles pour le novice, tous deux sont fidèles au souhait d'Alexis de tenir un discours pouvant toucher ses collègues universitaires et un auditoire plus large souhaitant approfondir son savoir. Mais si cela fonctionne, ce n'est pas pour autant facile. Côté grand public, il faut être compréhensible sans donner dans la vulgarisation. Côté universitaire, il n'est pas toujours aisé de gérer un objet d'étude dont la

**« IL N'EST PAS TOUJOURS AISÉ DE GÉRER UN OBJET D'ÉTUDE DONT LA LÉGITIMITÉ CULTURELLE ET ACADÉMIQUE PEUT PARAÎTRE FRAGILE. »**

légitimité culturelle et académique peut paraître fragile. L'acclimatation prend du temps. Mais elle est en marche et facilitée par des acteurs comme la Bibliothèque nationale de France. Car en conservant le plus grand fonds public consacré aux jeux vidéo, chacun des titres sortant sur le territoire ayant l'obligation légale d'y être déposé, la BnF apporte son symbole et un soutien de taille à ces chercheurs. Et on dit même qu'il y a des machines à café.

**OSEF**

## Cas d'école

- **Les jeux vidéo au cinéma,** Alexis Blanchet, éditions Armand Colin, 16 euros
- **Des Pixels à Hollywood,** Alexis Blanchet, éditions Pix'n Love, 15 euros
- **Philosophie des jeux vidéo,** Mathieu Triclot, éditions Zones, 20 euros
- **Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo,** Sébastien Genvo, éditions L'Harmattan, 27 euros
- **Les jeux vidéo comme objet de recherche,** Samuel Rufat, Hovig Ter Minassian (dir.), éditions Questions Théoriques, 13 euros

## INTERVIEW

# ALEXIS BLANCHET

**Maître de conférences à la Sorbonne Nouvelle – Paris 3**

### « Le jeu vidéo est parfois un prétexte pour aborder avec les étudiants des problématiques plus générales. »




***Joystick : Comment devient-on maître de conférences en jeux vidéo dans un département cinéma ?***

**Alexis Blanchet :** Les fondateurs de ce département ont toujours souhaité ouvrir le cinéma à l'ensemble des disciplines universitaires et étendre le domaine d'étude à d'autres formes audiovisuelles. J'avais travaillé dans le cadre de ma thèse sur l'histoire et l'économie des relations entre cinéma et jeu vidéo, ainsi que sur les processus d'adaptation entre les deux domaines. Ce type de profil a, semble-t-il, séduit mes collègues, qui m'ont recruté l'année dernière pour développer une offre de cours sur le jeu et participer aux activités de l'équipe de recherche. J'ai pu ainsi bénéficier d'une conjoncture plutôt favorable aux jeux vidéo à l'université dans un département suffisamment important pour accueillir un spécialiste de ce domaine.

***Un « cours sur le jeu », ça revient à enseigner quoi, exactement ?***

**A.B. :** Mes cours abordent différents domaines comme l'histoire du jeu vidéo, l'économie de son industrie, l'évolution de son organisation industrielle mais aussi ses contenus. Ainsi, l'analyse des jeux vidéo fait également partie des travaux que nous réalisons avec les étudiants : comprendre la mise en œuvre d'un game design, analyser les discours portés par un jeu, observer ses caractéristiques esthétiques, visuelles et ludiques... Avec les étudiants de Master 1, nous abordons aussi le domaine anglo-saxon des « game studies » dont le débat inaugural a opposé au début des années 2000 les narratologues aux ludologues, c'est-à-dire ceux qui préconisaient de considérer le jeu vidéo comme une forme nouvelle de récit, et ceux qui le pensaient exclusivement comme une forme de jeu.

***Être étudiant en jeux vidéo, ce n'est donc pas jouer toute la journée ?***

**A.B. :** Le jeu vidéo est certes un domaine du divertissement, mais j'ai à cœur de le traiter de manière sérieuse et rigoureuse. Nous sommes aidés en cela par l'apport des « cultural studies », ce champ disciplinaire anglo-saxon qui a introduit à l'université les objets des cultures populaires longtemps tenus à la marge. Par ailleurs, le jeu vidéo est parfois un prétexte pour aborder avec les étudiants des problématiques plus générales comme le fonctionnement des industries culturelles, l'anthropologie du jeu ou les questions relatives au récit et à la narration. Il est moins question de produire et de diffuser un savoir d'érudit sur les objets que d'offrir aux étudiants les moyens intellectuels de penser le monde et de leur donner des outils théoriques pour se saisir de la complexité des choses.

***Quels seront leurs débouchés ?***

**A.B. :** Difficile à dire. La formation universitaire dans les départements de cinéma est en général très ouverte à différentes disciplines : esthétique, histoire, économie, sociologie... Cela permet aux étudiants d'être très polyvalents. Parmi les premiers que j'accompagne en Master 1, certains ont tenté le concours de l'Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), d'autres ont choisi de s'orienter vers les métiers de l'écriture de jeux vidéo.

***Ce n'est pas trop dur, de trouver un moyen pour les noter ?***

**A.B. :** Un collègue m'avait suggéré d'organiser un concours de *Street Fighter IV*, mais la dimension pédagogique de l'épreuve – pour ce qui concerne la réflexion universitaire – ne m'avait pas paru évidente ! Mes évaluations sont donc assez classiques : estimation des savoirs, fiches de lecture, dossiers de recherche, synthèses d'articles, analyses de séquences de jeu...

Hum… Rien de tel qu'un bon petit plat ruisselant de graisse pour reprendre des forces au milieu d'une journée intense.

# LE MARATHON EA

J'ai mal dormi. J'ai sauté le p'tit déj. Bougon comme tout, je rejoins les confrères pour une journée de folie au cœur du quartier asiatique de Londres. Au programme du jour : (presque) tout le line-up d'Electronic Arts. Chouette.

**10 H 00** Pourquoi faut-il que la moindre pâtisserie soit fourrée à la cannelle dans ce maudit pays ? Sans déconner... Tout en mastiquant sans conviction un croissant au gras, j'entame cette journée par *Mass Effect 3*. Il est « jouable » sur Wii U mais je refuse poliment cette session de jeu sur une console qui m'a tout l'air de refiler le cancer. Sur une autre borne Xbox 360, il y a une démo d'un prochain DLC appelé *Omega*. Je ne connais pas la série, tout ce que je peux donc dire, c'est qu'on y tue des méchants en compagnie d'une fille bleue. Palpitant.

**10 H 45** Deuxième stand et ça me botte déjà plus, parce qu'il s'agit de *Dead Space 3*. J'essaie le coop avec un développeur qui abonde dans le « awesome » et le « amazing » au moindre tir de ma part. Le mec est un peu saoulant mais le jeu moins déplaisant que ce que je craignais. Il semble encore y avoir un gros travail sur l'ambiance, avec des séquences de cauchemars éveillés qui diffèrent selon le personnage que l'on incarne. Bon, le jeu m'a aussi donné l'impression d'être hyper bourrin mais ça, on pouvait s'y attendre, malheureusement.

**11H30** Là, ça devient sérieux ! C'est l'heure d'aller jouer à *SimCity*. Ah ? Ben non, en fait. Je ne joue pas. Je regarde un mec de Maxis au nom compliqué me présenter ses créations. Un bled avec plein de casinos, une cité ouvrière et puante, un énorme échangeur routier à flanc de montagne. C'est magnifique. J'adore. Je rêve d'envoyer valdinguer le développeur et d'ébaucher la ville de Deez sur Moselle, là, sur le champ ! Mais rien à faire, le dév' ne lâche pas la souris. Mesquin, il se paie même le luxe d'envoyer une tornade en plein



L'arbalète est la seule nouvelle arme proposée dans le DLC de *BF3 : Aftermath*.

downtown, juste pour me narguer. C'en est trop. Je me lève, je gifle violement un blogueur inconnu et je pars manger de la bouffe thaï.

**12H15** Juste entre un fish and chips et un bol de nouilles sautées, je jette un œil à *BF3 : Aftermath*. C'est un DLC comprenant quatre maps, un nouveau mode de jeu, quatre véhicules inédits et une arbalète. Les cartes permettent de découvrir Téhéran après le tremblement de terre de la campagne solo. Je vous dis ça parce qu'on me l'a dit et que je l'ai lu dans le communiqué de presse. Si ça se trouve, ça se passe au Havre. Qu'est-ce que j'y connais, à *BF3* ?

**13H30** Je suis toujours fatigué et énervé de n'avoir pu jouer à *SimCity*. Le prochain jeu que je croise, je sens qu'il va se manger mon courroux en pleine poire. Ça tombe sur *Fuse*, un TPS en coop à quatre exclusif aux consoles qui a l'air bien débile. Ok, ça m'intéresse. Donnez-moi un pad sur le champ ! Bon, mon personnage est invisible, je m'infiltre dans les rangs ennemis tel une belette sournoise. Merde, une grenade à mes pieds. Boum ! Je suis mort. Ce jeu est vraiment nul, ne l'achetez pas.



**Avec *Dead Space 3*, on retrouve les séquences dans l'espace. Encore heureux !**

**« C'EST L'HEURE DES JEUX POUR SMARTPHONES ET TABLETTES. AUTANT DIRE QUE C'EST L'HEURE DU CAFÉ-CLOPE. »**

**14H30** C'est l'heure des jeux pour smartphones et tablettes. Autant dire que c'est l'heure du café-clope.

**15H00** C'est bien sympa tout ça, mais il est où *Crysis 3* ? Il n'est pas là ? Non mais je comprends. Un jeu intéressant, ça aurait été con de le montrer. Allons plutôt jouer au multi de *Medal of Honor : Warfighter*. Quelle poilade, ce jeu ! La campagne solo est nauséabonde mais le multi m'a fait rire comme un fou. Mes gloussements dans le micro-casque ont d'ailleurs filé des migraines à tous mes coéquipiers. Il faut dire qu'entre les bugs, les animations, le bruit des armes et l'abomination du level design, j'ai rempli mon quota de lol caustique pour l'hiver entier.

**16H30** Là, je suis vraiment fatigué. Les yeux humides, je me tourne vers l'attachée de presse et lui demande ce qui nous attend maintenant. Je crois que je n'oublierai jamais ses mots, qui me hantent encore aujourd'hui : « *FIFA 13* Wii U ». Traverser le Styx à la nage, escalader l'Everest à la force des dents, apprécier la compagnie d'Eddie Walou... Autant de choses qui me paraissent aujourd'hui aisées et dérisoires à côté de ce que j'ai vécu à ce moment précis. Je ne m'exprimerai plus jamais à ce sujet. PLUS JAMAIS.

**17H30** Super ! Encore un TPS console. Comme c'est original. Ça s'appelle *Army of Two : The Devil's Cartel*. Ça tourne avec le Frosbyte 2 et y a du démembrement dans tous les sens. Voilà voilà.

**18H15** On termine avec *Need For Speed : Most Wanted*. C'est chiant en solo, rigolo en multi. Je suis trop claqué pour en dire plus.

**19H00** La journée est finie. Je suis déconfit, j'ai les yeux gonflés et l'estomac retourné. Après tout ce que je viens de vivre, j'ai juste envie de rentrer chez moi, voir ma copine, mon chien et mon Totoro en peluche. Leur dire qu'ils m'ont manqué. Que je les aime. Et que le catalogue d'EA pour les mois à venir, il n'est pas folichon.

**DEEZ**



**Séismes, tornades, attaques d'ovnis, météorites... Qui n'aime pas casser ses jouets ?**

**La seconde phase de bêta de ManiaPlanet est en vue,** avec un paquet de nouvelles possibilités.

**ManiaPlanet** ■ Couteau suisse made in Paris

# NADEO TISSE SA TOILE

Des jeux de course pour l'asphalte sous le soleil, un jeu de shoot pour les bourrins destinés au trépas et, au final, un logiciel pour les contrôler tous, et dans les ténèbres les lier.

Plus ManiaPlanet se dévoile, plus je suis scotché par ses possibilités. En arrivant à cette journée organisée par Ubisoft autour des nouveautés à venir pour la plateforme de Nadeo, je ne visais que deux informations (enfin trois, avec le goût des chocolatines) : la date de sortie de *ShootMania Storm* (le 23 janvier) et un peu de biscuit sur le prochain épisode de *TrackMania* (qui s'appellera «*Valley*» et proposera, logiquement, plus de verdure). Après une série d'ateliers sur les outils ManiaPlanet, il m'est apparu comme évident que c'est là que se situait le gras des bonnes features à venir. Je m'en vais donc vous en causer et pas plus tard que maintenant, nom d'un petit bonhomme. Nadeo mise sur ce qui a fait son succès : sa fidèle et imaginative communauté. Son but est donc d'équiper ses joueurs pour en faire son bras armé après la sortie du jeu, et en assurer la popularité et la diffusion. Je ne vais pas m'étendre sur l'éditeur de niveaux, dont tout le monde salut la simplicité, l'intuitivité et le sex-appeal depuis *TrackMania Nations Forever*. Il a en outre été enrichi par les joueurs en nouvelles textures et en éléments graphiques (avec les mods *Wasteland* et le *Snow Mod* par exemple). Retenons juste que la deuxième phase de bêta de *ShootMania Storm* va introduire deux nouvelles briques de gameplay : des crochets à installer sous les arches, auxquels on peut fixer une liane de lumière grâce à la touche sprint, et des rampes en bois pour glisser jusqu'au bout de la nuit. Le joueur est alors plus vulnérable et contrôle moins sa vitesse. «Ce sera aux mappeurs de rendre ces éléments stratégiques pour en faire des passages obligés. Vers une infirmerie, par exemple», explique Guillaume Rocchiccioli, level designer chez Nadeo. Bon, vous avez fini votre carte, c'est bien, mais pas suffisant. Pourquoi ne pas tripatouiller le script du jeu pour produire votre propre mode ? Pas de problème ! Le script est disponible à tout moment dans l'éditeur, avec tout ce qu'il faut de documentation pour comprendre l'utilité de chaque ligne de code. La map est faite, le code



**Bonne nouvelle, *ShootMania* est déjà en train de conquérir la scène e-sport.**

est débuggé, il ne reste plus qu'à donner envie de télécharger votre machin. Pourquoi ne pas ajouter une petite vidéo ? La nouvelle mouture de ManiaPlanet dispose d'un outil de montage dont le fonctionnement est similaire à celui de 3DS Max, avec cette particularité que l'on peut filmer et monter au sein de la même interface. Il suffit de s'enregistrer en train de se déplacer dans la carte, de situer un point de départ pour votre bot, de définir les points de passage pour les caméras et c'est parti ! Vous pouvez filmer une bataille rangée en shaky cam, tout seul dans votre slip ! Changement de focal, saturation des couleurs… tout est à portée de clic pour parvenir facilement à un résultat de qualité professionnelle, à condition d'y mettre le temps. Autre possibilité : récupérer les replays de matchs pour en faire des vidéos commentées avec moult effets visuels et force ralentis sur les actions décisives. Vous y avez passé deux nuits, mais vous avez réalisé un film dopé à la dubstep (chacun ses goûts, mais quand même, vous me rendez

**« NADEO MISE SUR SA FIDÈLE ET IMAGINATIVE COMMUNAUTÉ. »**

malade...) Dernière étape : le marketing. ManiaPlanet permet d'importer les éléments visuels pour produire le visuel de la boîte qui figurera dans les ludothèques des joueurs. Il ne reste plus qu'à investir des Planets, la monnaie locale, pour figurer parmi les publicités ManiaPub en bas à gauche de l'interface. Ces publicités fonctionnent selon le principe des enchères des annonces Google. On choisit son budget, la durée de sa campagne, la zone géographique, etc. C'est ManiaPlanet qui va déterminer quotidiennement si l'annonce fait partie des seize meilleurs budgets du jour, ou si elle est reportée à plus tard. Avec ce bouquet d'outils, c'est une véritable leçon de production que vont prendre les joueurs les plus motivés. Nadeo a recruté nombre de ses membres parmi les moddeurs… c'est à se demander si ManiaPlanet n'est pas aussi là pour faciliter leur recrutement !

**SAVONFOU**

## Les faits marquants

Si vous avez la flemme de lire mon texte (bande de gros bâtards), voilà ce qu'il fallait retenir de cette journée avec Nadeo :

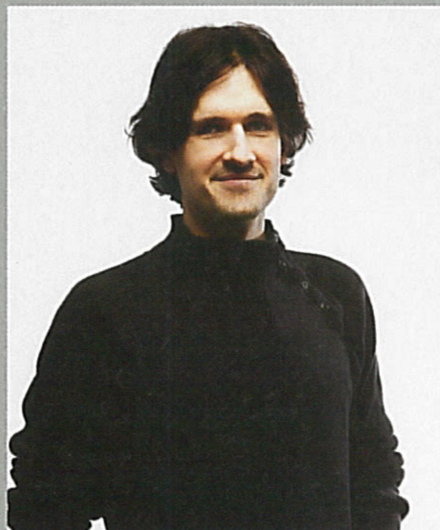
- *ShootMania Storm* sortira le 23 janvier.
- Un nouveau *TrackMania* est sur les rails. Il s'intitulera « *TrackMania Valley* ».

## INTERVIEW

# FLORENT CASTALNERAC

**Directeur de Nadeo**

« *ShootMania* est là pour permettre aux joueurs de faire des choses spectaculaires. »



***Joystick : ManiaPlanet commence à être un peu tentaculaire dans ses ambitions. Qu'est-ce que vous voulez en faire, exactement ?***

**Florent Castalnerac :** Dans le principe, c'est un simple lecteur multimédia comme VLC ou Windows Media Manager. Il y a une partie du soft où l'on stocke nos différents jeux et les mods que l'on a téléchargés. Ils apparaissent sous forme de boîte et il suffit de cliquer dessus pour les charger dans ManiaPlanet. Une fois là, il y a tous les services ManiaPlanet à disposition : les sauvegardes en cloud, les outils de montage, l'éditeur de cartes, ou encore ManiaPub.

***Vous mettez sur un pied d'égalité vos propres productions et le contenu généré par les fans. Nous savons tous les deux que le user generated content est de qualité très inégale. Est-ce que vous envisagez un système de notation ? Un classement ?***

**F.C. :** Ce n'est pas dans notre philosophie. Il y a une communauté autour de nos jeux qui produit du contenu et qui décide de ce qui est bien ou pas par le bouche à oreille. Il y a aussi des gens dont c'est le boulot de tester les mods et de conseiller les joueurs, comme *Joystick*, par exemple et ce n'est pas à nous de nous en mêler. Tout ce que nous pouvons faire, c'est offrir de la visibilité à ceux qui font l'effort de produire une page personnelle à l'intérieur de l'écosystème ManiaPlanet.

***Cette page personnelle est-elle facile à faire et à intégrer ?***

**F.C. :** On peut faire une page toute simple en important une illustration et en se contentant d'un bouton de téléchargement pour récupérer le mod en question. Mais comme d'habitude, plusieurs niveaux d'implication sont possibles. Il y a par exemple un module Wordpress pour ceux qui s'y connaissent en web design.

***Dans* ShootMania*, on peut désormais se suspendre à des crochets ou glisser sur des rampes en bois. Pourquoi ces ajouts?***

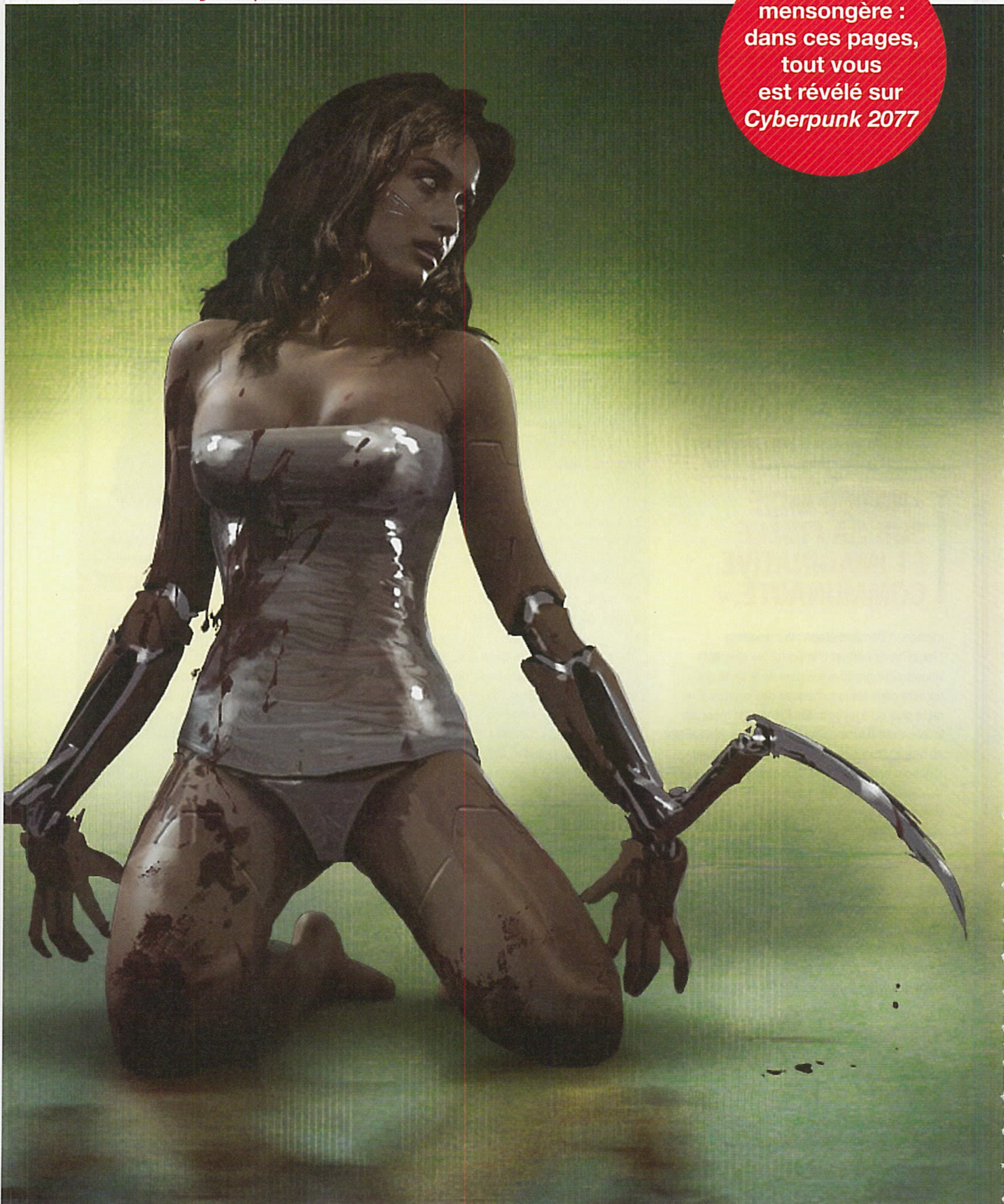
**F.C. :** Parce que *ShootMania* est là pour permettre aux joueurs de faire des choses spectaculaires. Nous avons gardé cela en ligne de mire tout au long du développement. C'est pourquoi nous avons aussi donné au joueur la possibilité de faire du wall jump ou d'accélérer son déplacement dans les airs. Nous envisageons même une nouvelle forme de rocket jump.

***C'est-à-dire ?***

**F.C. :** Nous ne savons pas encore si nous allons vraiment l'ajouter, mais l'idée est qu'à chaque fois qu'une roquette touchera le sol, elle générera un champ de répulsion qui persistera quelques secondes. Si un joueur saute en passant dans ce champ, il sautera un peu plus haut. S'il saute en utilisant le sprint, il va carrément décoller.

***Pour finir, nous avons vu les premières images de* TrackMania Valley*. Quels seront les changements, en dehors de quelques sapins ?***

**F.C. :** Nous n'avons pas choisi l'environnement par hasard. *TrakMania Valley* s'inspire du rallye. Il y aura des courbes serrées à négocier et des glissades. C'est pourquoi on a pensé à un environnement distinct et à un nouvel éditeur de carte avec des éléments plus petits pour des tracés plus sinueux.



**Publicité mensongère : dans ces pages, tout vous est révélé sur *Cyberpunk 2077***

CYBERPUNK'S NOT DEAD

# « NOUS SOMMES DES REBELLES, NOUS SOMMES CD PROJEKT. »

Le mois dernier, Deez vous faisait part de son incroyable excursion en Ukraine, anecdotes et photos à l'appui. À mon tour de partir un peu plus à l'est, sans toutefois pousser le bouchon aussi loin que notre cher reporter roux de l'extrême.

Je vais commencer ce papier par quelques confidences en « off » : dans notre métier, il y a bien souvent deux types de voyages. Premièrement, celui où un troupeau de journalistes est pris en charge par un attaché de presse et gentiment guidé sur des rails dans un studio, bien obligé de suivre un chemin totalement balisé, posant des questions quand on lui en donne la permission et risquant sa vie pour avoir osé franchir la porte d'un bureau non autorisé. C'était récemment le cas lors de notre visite des studios LucasArts, à San Francisco, par exemple. Dans ce cas précis, je peux difficilement leur en vouloir, cela dit, tant le domaine de papi Georges recèle de projets ultra secrets. Et puis bon, le self était incroyablement varié et goûteux... Et sinon, il y a des voyages comme celui que je viens de faire à Varsovie, dans les locaux de CD Projekt RED : je représente le seul média non polonais, j'arrive comme une fleur à la conférence, on me demande tranquillement ce que je souhaite faire le lendemain durant la visite du studio, à qui je veux parler, on me donne un plan de la ville pour la fin de journée, histoire que je découvre par moi-même le charme tout slave de la capitale polonaise... Et là, on se dit clairement que les Américains et les Européens n'ont pas vraiment la même conception des relations avec la presse. Sauf que c'est un peu plus compliqué que ça...

## Gratter des infos au forceps

L'idée de me rendre chez CD Projekt, les génies qui ont pondu un des meilleurs JDR de ces dix dernières années

>>>



Une des très rares images connues de *Cyberpunk 2077*. Ça fait baver, surtout quand on est fan de Billie Idol.




CD Projekt est très fier de *The Witcher 2*. Ça se sent légèrement quand on se balade dans les couloirs.



Comme quoi, on peut avoir un look de hipster, aimer le baby foot et travailler dans le jeu vidéo.

**« NOUS AVONS CONSTRUIT UNE HISTOIRE FORTE QUE NOUS AVONS PLACÉE DANS UN MONDE TOTALEMENT LIBRE. »**

>>> (*The Witcher 2*, suivez un peu), m'enchantait donc énormément, surtout depuis l'annonce de leur nouveau bébé, basé sur le jeu de rôle papier *Cyberpunk*. Leur toute récente keynote était l'occasion de passer leur faire une bise et en apprendre du coup un peu plus sur leur prochain titre. Enfin, c'est que je pensais, naïvement. *Cyberpunk 2077* (son nom définitif) est certainement un des projets les plus secrets de l'industrie et il faut être prêt à se heurter à un mur en béton armé lorsque l'on ose quelques questions trop précises. Il a donc fallu que j'enchaîne les rencontres avec un bon paquet de gens talentueux pour avoir une vue globale un peu plus nette, même si elle reste encore particulièrement floue. Tenez, prenez Damien Monnier, game designer fraîchement arrivé dans l'équipe, et Français de son état : il était parfois gêné, presque frustré de ne pas pouvoir me balancer certaines infos et a dû se contenter de quelques généralités, notamment concernant la façon dont la trame narrative sera intégrée dans ce monde totalement ouvert : « Au niveau de l'histoire, nous sommes dans quelque chose d'encore plus complexe que dans *The Witcher*. C'est un arbre narratif qui part dans tous les sens et on fait en sorte que les joueurs aient la liberté qu'ils

Night City : une cité qui promet d'offrir tous les excès et la décadence rêvés.



La salle de détente du studio n'a pas grand-chose à envier aux plus grosses boîtes américaines.

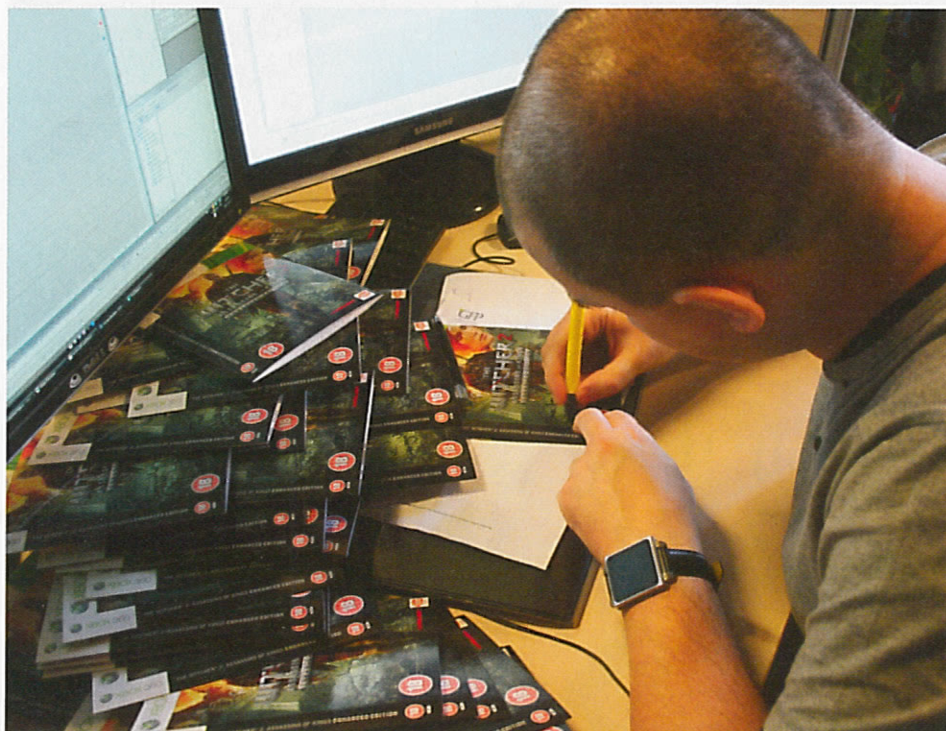
veulent. Vu qu'il y a plusieurs classes, il faut que chacune ait sa propre histoire, son propre arc scénaristique, même si le fil rouge reste le même. Au final, il faut que les joueurs aient envie d'en parler entre eux : "J'ai joué avec cette classe et j'ai eu telle intrigue. Toi, qu'est-ce que tu as eu comme histoire ?" En termes de gameplay, c'est la même approche : il faut que chaque classe offre une expérience différente. »
Une chose est sûre : avec un univers plus vaste, plus bac à sable que celui de *The Witcher 2*, *Cyberpunk 2077* doit à tout prix éviter le piège d'une intrigue diluée dans une foultitude de quêtes annexes, comme c'est trop souvent le cas dans un *Elder Scrolls*, par exemple. Bien entendu, les développeurs se veulent extrêmement rassurants : « C'est un jeu fait par les mêmes que *The Witcher*. C'est un monde ouvert, avec une grande liberté, mais toujours avec une trame narrative très forte. Pour nous, l'histoire est primordiale et il faut que le monde soit crédible. Nous avons construit une histoire forte que nous avons placée dans un monde totalement libre. »
Le monde, parlons-en justement : Night City reste le cadre emblématique du jeu, une vaste cité qui devrait offrir quelques relents blade-runneriens des plus fameux. Là où les aficionados du JDR papier trouveront de la nouveauté, c'est du côté de la chronologie. L'action se passe désormais en 2077, une période jusque-là inexplorée. Un univers en grande partie remis à plat à cause de l'explosion d'une mini bombe H au cœur de la ville. Les grandes corporations sont toujours là (EBM ? Microtech ? Petrochem ? À voir...), mais elles ont changé, sans que l'on sache pour le moment de quelle manière. Même discours pour le piratage, une part très importante du jeu d'origine, qui est ici au cœur du titre, mais qui devrait être très remanié. Cette ère inédite va donc permettre aux équipes de CD Projekt de se lâcher un peu plus par rapport au matériel de base et leur donner la liberté d'inventer quelques nouvelles donnes, tout en s'assurant, bien entendu, de rester fidèles à l'esprit du jeu de rôle. Pas d'inquiétude sur



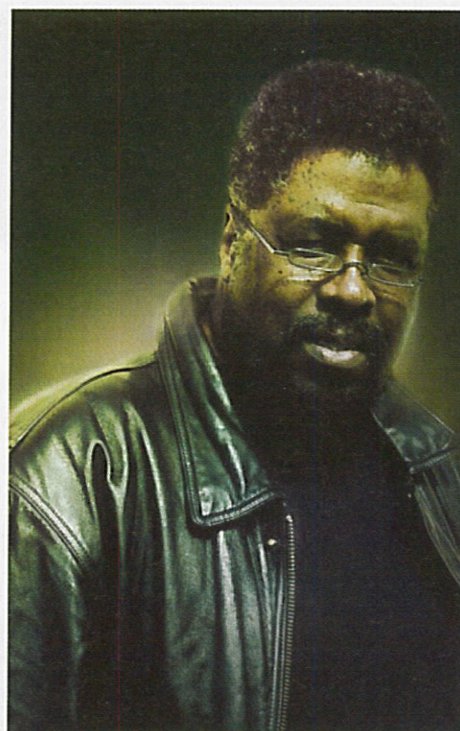
La plus belle couv', c'est quand même celle de ce magazine, tout en bas là, au milieu.

ce point, vu que Mike Pondsmith – créateur du JDR *Cyberpunk* – veille au grain : « Mike est très pointilleux. C'est son bébé avant tout ! Mais c'est un super designer, il fait ça depuis des années. Si ça a du sens, il dira oui. Le truc bien, c'est qu'il a bossé dans l'industrie du jeu vidéo pendant des années, >>>

**« À BIEN Y REGARDER, LA SOCIÉTÉ POLONAISE SUIT LE MÊME PARCOURS QUE VALVE. »**



Un TOC connu chez CD Projekt : signer compulsivement des centaines de jaquettes de *The Witcher 2*.



Mike Pondsmith, l'homme à l'origine du jeu de rôle papier *Cyberpunk*.

**« CD PROJEKT FAIT PARTIE DE CES BOÎTES REBELLES AUX IDÉES LIBERTAIRES TROP SOUVENT OUBLIÉES DANS CETTE INDUSTRIE. »**

>>> donc il sait, et il est conscient, que l'on doit parfois changer les règles pour que ça colle. Mais on fait de notre mieux pour être le plus près possible du JDR. »

## Faites-moi jouer, là, maintenant

Et le principal intéressé, qu'en pense-t-il ? Totalement confiant, Pondsmith est persuadé d'avoir déniché la meilleure équipe pour adapter *Cyberpunk* en jeu vidéo. Et pourtant, ce n'était pas forcément gagné : « On voulait adapter le jeu depuis longtemps et ça a échoué avec de nombreux studios, même des très gros : soit ils voulaient tout changer, soit ils n'avaient pas les moyens, financiers ou humains. Et puis, un jour, CD Projekt RED nous a contactés. Au début, quand on m'a dit qu'une boîte polonaise appelée CD Projekt voulait faire *Cyberpunk*, ça ne m'a pas forcément rassuré ! Ensuite, je me suis renseigné et on m'a dit : "CD Projekt ? Mais ce sont des dieux, ils sont incroyables !" Et puis j'ai été très impressionné par *The Witcher 2*, qui était vraiment du bon matos. La grande question était désormais : est-ce qu'ils peuvent faire ça bien ? Ce qui m'a définitivement rassuré, c'est que presque tout le monde, chez eux, joue ou a joué à *Cyberpunk*. » Au passage, essayez d'imaginer cette citation déclamée avec une voix proche d'un Barry White nourri aux hormones et vous aurez une bonne idée de l'organe incroyablement puissant de Mike Pondsmith. Mais bref, je m'égare... À de nombreux mois de sa sortie, voilà où nous en sommes concernant *Cyberpunk 2077* : c'est très certainement le titre le plus ambitieux du studio à ce jour et chaque personne impliquée sur le projet l'est à 200 %. On me l'a suffisamment répété pendant mes entretiens, il faut que tout soit absolument parfait, tout en étant totalement fidèle à l'esprit du JDR papier. Et puis, il reste essentiel que l'univers et les personnages aient du style, beaucoup de



Tous les derniers vendredis du mois, la boîte organise un barbecue pour ses employés.


Les salles de réunion du studio ont toutes des décos totalement improbables.

style. « Mike n'arrête pas de nous le répéter : le style avant tout », assène Damien avec un sourire en coin. À ce moment précis, je suis incroyablement jaloux : il sait à quoi ressemble le jeu, comment s'articule le monde, comment s'abordent les combats… Et moi, pauvre journaliste, je dois me contenter de quelques cybermiettes. « Mais tu sais, on embauche à tour de bras en ce moment, tu n'as qu'à rejoindre l'équipe », me répond-on, alors que je ne cesse de me plaindre. Mes talents de développeur s'arrêtant à un morpion programmé en Basic sur un vieux Thomson TO7, je me vois dans l'obligation de refuser poliment l'offre. Par contre, si vous êtes calés en la matière et qu'une expatriation à Varsovie vous tente, faites un tour sur http://cdpred.com/jobs-list/, les annonces sont aussi nombreuses que variées.



## À l'est, du nouveau

Avant de quitter les locaux de CD Projekt, je me fais une curieuse réflexion : à bien y regarder, la société polonaise suit le même parcours que Valve : débuts modestes, mais brillants, avec un jeu à succès (*The Witcher*), puis lancement d'une plateforme de vente dématérialisée (gog.com), qui grossit rapidement, mais de manière mesurée. Enfin, création d'autres licences appelées à devenir phares, tout en gardant le cap du « jeu hardcore » en évitant comme la peste le social/casual/mobile gaming. Lorsque je leur fais part de cette comparaison, les membres du studio semblent plutôt d'accord : « C'est vrai que c'est assez similaire », répond Damien. « Quand je suis parti de Sony Angleterre pour rejoindre CD Projekt, mon patron m'a dit : "Tu vas chez le Valve européen, tu ne te rends pas compte de la chance que tu as de bosser pour eux." » Guillaume Rambourg, directeur de GOG, est cependant un peu plus mesuré : « De loin, il y a des similitudes entre nous et Valve, mais dans les détails, on est quand même très différents. *The Witcher 2* n'est pas totalement intégré avec GOG, par exemple, comme peuvent l'être les jeux de Valve avec Steam. Si on devait rapprocher nos jeux avec GOG, il faudrait le faire d'une façon non contraignante pour le joueur. Quand tu te bats contre toutes les normes établies, contre tous les dogmes, ça prend plus de temps de trouver le chemin et de concevoir l'outil parfait. » Se battre contre les normes établies, contre les dogmes… Un mantra qui semble parfaitement aller au studio : refusant les compromis, grossissant de manière saine et tenant fermement son cap, CD Projekt fait partie de ces boîtes rebelles aux idées libertaires trop souvent oubliées dans cette industrie. Et Damien Monnier de parfaitement imager tout ça : « Le premier jour de mon arrivée, on m'a donné un tee-shirt où était inscrit : "Nous sommes des rebelles, nous sommes CD Projekt." On m'a ensuite dit : "Maintenant, tu fais partie des rebelles." Et ça, c'est vraiment l'essence de CDP. C'est là que je me suis rendu compte que j'avais pris la bonne décision en venant ici. » Punk's not dead, en tout cas pas chez eux.

**JIKA**

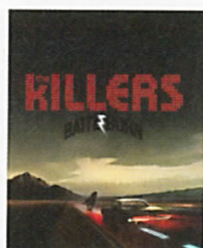
# LA CULTURE, C'EST COMME LA CONFITURE...




Musique

## BATTLE BORN

Il y a ceux auxquels le changement ne réussit pas (Muse, désolé de vous le dire) et ceux auxquels il sied bien. Le groupe The Killers fait partie de ceux-là. Responsable de deux premiers albums aux sonorités très brit-rock au début des années 2000, le groupe de Brandon Flowers change de registre en 2008 avec son troisième, *Day & Age*. Plus de synthétique, plus de lyrisme, plus d'envolées casse-gueule, aussi. C'est pas mal, mais on n'y est pas encore. Le coup de maître, c'est lui : *Battle Born*, sorti mi-septembre. Du pur heroic-rock qui assume ses ambitions (grandes), pas de demi-mesure, 12 morceaux tous plus réussis les uns que les autres (je vous jure qu'à part un petit temps faible vers les pistes 9-10, il n'y a rien à jeter) et un album qui doit trouver sa place dans votre « CD-thèque », si ce terme a encore un sens pour vous. Bref, voici d'ores et déjà l'un de mes coups de cœur de l'année, puisque nous en sommes là. Allez, je vous assène le coup de grâce : il y a du Fleetwood Mac dans ce *Battle Born*. Et là, tout est dit. Sur ce j'y retourne, je ne faisais que passer !




**Groupe** The Killers
**Album** Battle Born
**Sortie** 14 septembre 2012
**Prix** Environ 10 € sur iTunes




Film d'animation

## LES MONDES DE RALPH

Si pour vous, le dernier bon film à rendre hommage au jeu vidéo est *Tron* ou *The Wizard*, alors vous êtes décidément quelqu'un de peu fréquentable. Mais bon, il reste une chance de vous repentir en allant voir *Les mondes de Ralph*, peut-être un des plus beaux hommages que le cinéma ait offert à la culture du pixel. Et ça vient de chez Disney, même pas de chez Pixar, allez comprendre. Partant d'un postulat assez proche de *Toy Story* (les personnages virtuels d'une salle d'arcade prennent vie lorsque celle-ci ferme ses portes le soir), *Les mondes de Ralph* multiplie les clins d'œil –souvent subtiles, toujours drôles– à notre média préféré, surtout durant sa première heure. Voir Zangief expliquer comment être une bonne terreur à une réunion des méchants anonymes à laquelle participe Bowser, un fantôme de *Pacman* et M Bison est presque aussi drôle que le jeu rétro dans lequel vit Ralph (le « pas si méchant » héros du film), où tous les personnages sont animés en moins de dix images par seconde. Plus classique dans sa seconde partie (les péripéties et retournements sont connus, mais efficaces), *Les mondes de Ralph* reste avant tout un excellent film d'animation familial, qui pourrait bien constituer une parfaite porte d'entrée vers le jeu vidéo à tout bambin du XXIe siècle qui se respecte.




**Titre** Les mondes de Ralph
**Réalisateur** Rich Moore
**Sortie** 5 décembre 2012




Émission

## PIXEL MUSIC RADIO SHOW

Un soir que je jouais des coudes pour arracher ma troisième bière de la soirée avant la fin de l'happy hour, je tombe nez à nez avec un ancien collègue d'*Ing@me* (un magazine que nous avions tenté de lancer il y a quelque temps de cela). « Il faut que je te fasse rencontrer un gars super ! » me hurle-t-il. C'est ainsi que j'ai découvert Florian Chevassu, et avec lui le *Pixel Music Radio Show*, une émission hébergée par Radio Campus Paris qu'il anime toutes les deux semaines. Le monsieur nous y fait profiter de ses fouilles dans les entrailles des musiques de jeux vidéo les plus planantes. Florian accompagne chacun des morceaux d'explications sur les artistes qui font la musique de jeu vidéo : qui ils sont, quels sont leurs influences et l'impact qu'ils ont eu sur le jeu final. Jesper Kyd (*Assassin's Creed*), Kow Otani (*Shadow of the Colossus*) ou encore le stellaire Kohei Tanaka (*Gravity Rush*) passent au scalpel sonore de ce passionné de violons et de J-RPG (nul n'est parfait). *Pixel Music Radio Show* : une trouvaille qui valait le coup de payer plein pot ma Schneider Weisse.

**Titre** Pixel Music Radio Show
**Sur** Radio Campus Paris
**Quand** Un mercredi sur deux, de 14 heures à 15 heures, ou en podcast






*Évènement*

# LA FÊTE DES LUMIÈRES

En bons lecteurs avisés que vous êtes, vous vous demandez sans doute pourquoi je m'obstine à demeurer en terres lyonnaises alors que je pourrais passer mes soirées avec le reste de la rédac au Chilien. L'interrogation est légitime et après réflexion, la réponse tient en plusieurs points qu'on énumérera à la volée. Saucisson brioché, quenelles, bugnes, tarte et galette des Rois à la praline, burgers à composer soi-même du Ninkasi, brasseries Bocuse, et parce que je ne suis pas qu'un ventre, Festival Lumière, Quais du Polar et le hockey du LHC. Sans oublier la plus belle des raisons, celle qui fait passer chaque vrai Lyonnais expatrié pour un con, à mettre des lumignons à sa fenêtre le 8 décembre : la Fête des Lumières. Autrement dit, quatre jours à en prendre plein les yeux et la cervelle face à une ville transfigurée par des éclairages de toutes sortes. C'est beau, ça fait de jolies photos et parfois on peut même se retrouver à jouer au flipper sur la façade d'un théâtre devant une foule en délire. Bon, ça, c'était l'année dernière, mais le programme 2012 promet aussi de jolies lueurs. À vous de voir.

**Lieu** Lyon
**Date** Du 6 au 9 décembre, clou du spectacle le 8
**Site** www.fetedeslumieres.lyon.fr





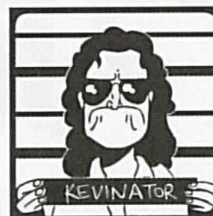

*BD*

# LA DISSONANCE DES CORPS

Un type au téléphone. « Je fais un barbecue demain. Tu viens ? » L'autre lui répond : « Je peux pas. Je suis un téléphone. » Si ce gag brillant n'a pas suffi à vous faire péter les zygomatiques, je ne peux pas grand-chose pour vous. Et le reste de cette compilation de dessins initialement parus sur le blog « La Dissonance des Corps » (www. donne-moi-ton-ballon.blogspot.fr) ne risque pas de vous amuser davantage. Parce que cette blague du téléphone, c'est sans doute la plus visuelle, le plus immédiate, la plus lolilolesque, de toutes celles dont a accouché NR, l'auteur un peu barré du bidule. Il faut dire que son humour peut légitimement déconcerter. En un dessin un peu naïf et deux ou trois phrases vite expédiées, il dépeint des situations absurdes, limite dada, qui ne quittent les rivages de la candeur enfantine que pour naviguer vers ceux du morbide léger et du malaise véritable. Parfois, c'est absolument génial. Souvent, c'est juste étrangement poétique. Dommage : les cinquante dessins inédits (sur deux cents en tout) ne sont pas tout à fait au niveau. Si vous êtes un lecteur attentif du blog, cette édition papier fera chic sur votre étagère, mais ne vous apportera pas grand-chose de neuf. Pas grave. Ce sont toujours 10 euros environ que les blogueurs relous adeptes de l'autofiction n'auront pas.




**Titre** La Dissonance des Corps Premium
**Auteur** NR
**Editeur** Les Éditions Lapin
**Prix** Environ 10 €




*Remède*

# SOURIRE ULTRA BRIGHT

Le gros problème avec le brossage de dents, c'est le goût atroce du dentifrice. Les amateurs du petit expresso du matin sauront de quoi il retourne. En effet, impossible d'avaler un café une fois les composés chimiques mentholés imprimés dans la bouche. On en vient vite à devoir choisir entre son café et son hygiène dentaire. Pour éviter les frustrations sans terminer avec une couche de petits suisses sur les dents, *Joystick* a expérimenté pour vous l'Ethifrice. Entièrement biologique, ce dentifrice révolutionnaire a la particularité incroyable de ne pas en avoir le goût. Alors évidemment, il ne faut pas s'attendre à une explosion de saveurs envoûtantes. La recette Breath of God, par exemple, donne vraiment l'impression de brouter une boîte d'encens, tandis que la formule ChouChou est issue d'un croisement douteux entre des pétales de rose faisandés et la moulinette de poivre. Bref, il faut bien admettre que ce n'est vraiment pas délicieux et que ça ne s'améliore pas après deux mois d'essai dans mon laboratoire personnel. Mais ces pastilles présentent un avantage de première envergure : elles permettent de savourer tranquillement son petit café du matin avec un dentier tout propre. Un moment de plénitude qui n'a pas de prix ! On dit merci qui ?



**Titre** Ethifrice
**Créateurs** Artisans anglais
**Distributeur** Lush
**Prix** Environ 4 €

# AU JOUR/LE JOUR

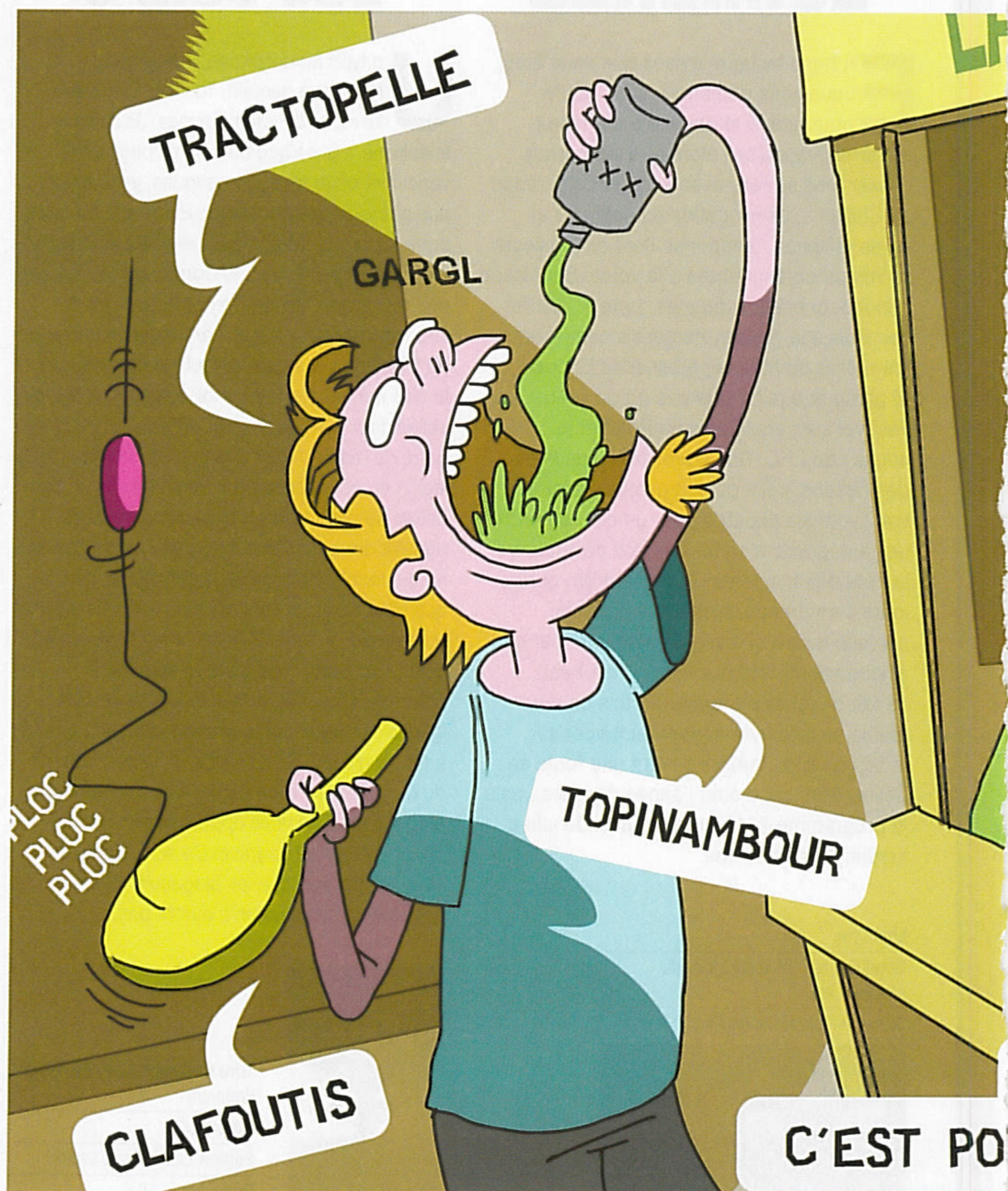
En lisant cette rubrique mois après mois, vous allez finir par croire qu'on ne fait que jouer, boire et dire des conneries. Il y aurait de quoi être vexé, crier à la calomnie et se mettre à bouder. Mais j'ai beau me creuser la tête, en dehors d'un passage à la poste, je n'ai rien fait à part jouer, boire et dire des conneries au cours de ces trente derniers jours.

## Samedi 13 octobre

La France est à feu et à sang depuis quelques jours. Des enfants, terrifiés à l'idée d'être attaqués par des voraces en manque de beurre, planquent leurs pains au chocolat au fond de leurs cartables et n'osent plus manger en public. La situation est tellement critique que Greg Goodrich du studio Danger Close songe à s'inspirer de tout ça pour pitcher son prochain *Medal of Honor*. Dans la confusion, Origin offre des milliers de jeux par erreur tandis que l'équipe de France de foot perd contre le Japon. Mais quelque part à Maisons-Alfort, la rédac ne se laisse pas intimider par ces détrousseurs de goûters. On fête l'anniversaire de Jika. Ses confrères se sont cotisés pour lui offrir un peignoir de Stormtrooper. Excité comme une puce, le veinard s'empresse d'essayer ce sémillant négligé, nous laissant ainsi l'opportunité d'admirer tout son bazar. Je parle évidemment de son sous-sol, où il planque sa borne d'arcade et ses vieilles consoles.

## Lundi 15 octobre

Au réveil, je suis définitivement convaincu que la fin du monde est imminente. Un œil géant vient d'être découvert en Floride. Brad Pitt cabotine dans une pub WTF pour Channel n° 5. La porno-fic *Fifty Shades of Grey* déboule en France après avoir envahi les transats de tous les hôtels 4 étoiles l'été dernier. Les mecs d'Obsidian se baignent



**« L'AMBIANCE EST DISSIPÉE, AVEC JIKA DANS LE RÔLE DE L'ENSEIGNANT VICTIME DE TORTICOLIS ET INCAPABLE DE VOIR LE POST-IT INJURIEUX COLLÉ DANS SON DOS. »**

dans les 4 millions de dollars qu'ils viennent de récupérer via Kickstarter pour mener à bien leur *Project Eternity*. Et comme notre boss s'est flingué un genou, il ne peut apporter sa bienveillante lumière à notre réunion de rédac mensuelle. Du coup, l'ambiance est dissipée, avec Jika dans le rôle de l'enseignant victime de torticolis chroniques et par conséquent incapable de voir le post-it injurieux collé dans son dos. Kévinator, Savonfou et Ianoo arrivent à la bourre et ne prennent même pas la peine d'invoquer un motif autre que salace pour justifier leur retard. Eddie Walou tourne en boucle à propos d'un article sur Gabe Newell déguisé en père Noël (le père Newell...) dont tout le monde se fout éperdument. C'en est trop ! Je me lève et hurle : « Si vous n'arrêtez pas de jacter, je me barre à Londres pour jouer au multi de *Medal of Honor* ! » Une heure plus tard, je suis dans l'Eurostar, jurant de ne plus jamais proférer de menaces à l'emporte-pièce.




## Jeudi 25 octobre

*GTA V* arrive sur consoles, les amis. C'est pour le printemps. Pour fêter ça dignement, je décide de respecter un jeun de plusieurs mois. Il débutera dès que cette première raclette de la saison sera terminée. Oui, parce que j'écris toujours des bouts d'article pendant que le fromage fond. Question de rentabilité. En plus, ce soir, il y a un débat Copé *vs* Fillon à la télé, ce qui est diablement plus intéressant que la soirée de lancement d'*Assassin's Creed III* où tout le microcosme vidéoludique a décidé de se rendre. Et vas-y que ça se vautre dans le stupre et le champagne. Que ça se prend en photo avec des tricornes sur la tête et que ça vomit du petit four dans le caniveau. Pour l'anecdote, Eddie Walou y a vécu la « cuite de sa vie », celle qu'il prend environ une fois par semaine. Juste avant d'écrire ses pages, en fait.

## Dimanche 28 octobre

Ce n'est pas l'ouragan Sandy qui ravage actuellement New York. C'est le contrecoup celesto-sismique de l'info de ce week-end qui s'abat sur la côte est des États-Unis. Un mouvement qui fera date dans le domaine du Web 2.0 débilitant vient d'être créé : le MAB. Les Ménéstrels Anti-Blasitude, une sorte de collectif qui part du principe imparable qu'il est plus facile de dire du bien d'un jeu quand on est payé pour en faire la promotion. Imparable, je vous dis. De son côté, Ianoo ne nous calcule plus. Il se balade en manteau de fourrure violet et arbore de grosses lunettes de pimp. Il répète à qui veut l'entendre qu'il revient de Los Angeles où il a été le premier mec au monde à finir la première mission de la campagne solo de *Black Ops II*. Nous, on le laisse faire gentiment. On préfère qu'il sorte dans la rue habillé comme ça plutôt que dans sa combinaison en latex avec ses pinces à tétons habituelles. Oups, j'étais pas supposé dire ça, parce que sa maman lit le magazine. Bah... Tant pis.

## Mercredi 31 octobre

Le Paris Games Week ouvre ses portes. L'occasion pour vos serviteurs de déverser du fiel sur l'abominable Wii U et de péter des records sur *Duck Hunt*, malgré la présence de Tom Novembre. Il y a du saucisson, des cacahuètes et de la bière. La tentation est forte d'enfiler des claquettes et de s'installer là pour la vie. Tout le monde s'éclate, surtout Kévinator, que l'on surprend à jouer à *Koh-Lanta* sur 3DS, tout près d'un shoot sur rail cataclysmique qui s'appelle *Heavy Fire : Afghanistan*. Mais très vite, d'inquiétantes nouvelles nous parviennent en provenance des Amériques, jetant immédiatement un froid sur l'assemblée. Disney vient d'officialiser le rachat de Lucasfilms et révèle qu'une troisième trilogie *Star Wars* est d'ores et déjà dans les tuyaux. Jar Jar Binks se frotte les mains pendant que Jika s'étrangle avec la ceinture du peignoir Stormtrooper qu'il n'a pas quitté depuis deux semaines. À titre personnel, je m'en fous. Mon *Star Wars* préféré, c'est la version turque avec Cüneyt Arkin.

## Mardi 6 novembre

Il est temps de citer Jean-Louis Aubert, ce qui n'est jamais bon signe. « Et voilà, c'est fini. » Il nous a vraiment amusés et divertis pendant toutes ces années. J'imagine que c'est la même chose pour vous. Mais toutes les bonnes choses ont une fin et c'est la larme à l'œil que l'on doit probablement lui dire au revoir. Oui, probablement, parce qu'il y a encore une infime chance qu'il continue et poursuive son travail. Une chance que l'on reparte pour quelques années en sa compagnie. Oui, aujourd'hui, ce sont les élections présidentielles aux États-Unis, où ce cher Barack Obama n'est pas certain de l'emporter malgré ses nombreux soutiens. Mais l'avenir du monde ne dépend pas de nous. Nous nous sentons terriblement impuissants et tout ce que l'on peut faire, en attendant le verdict, c'est croiser les doigts et espérer.

DOSSIER

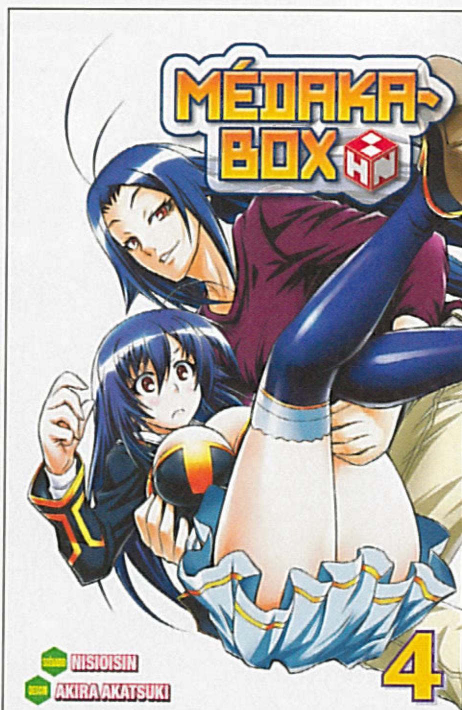
# BD, MANGA ET JEUX VIDÉO : LE GRAND AMOUR

MÉDAKA-BOX

# C'EST DANS LA BOÎTE !

Belle, intelligente et balèze en sport, Médaka est la fille idéale qui, en plus, s'occupe de régler tous vos problèmes.

Qui a dit que les surdoués n'étaient pas des gens bien ? Brillante, Médaka excelle dans toutes les matières scolaires, mais aussi en sport. Bref, c'est la nana parfaite. Tout juste rentrée au lycée Hakoniwa, elle est élue présidente du Conseil Étudiant, avec un score hallucinant de 98 % des suffrages. Et comme Médaka considère être née pour aider les autres, elle décide d'instaurer une boîte à suggestions, dans laquelle les élèves seront en mesure de lui transmettre toutes leurs demandes : la Médaka-Box. Elle promet de résoudre les problèmes de tout le monde, à toute heure de la journée : retrouver des chiens égarés, résoudre des mystères ou encore remettre des voyous dans le droit chemin. Zenkichi Hitoyoshi, son ami d'enfance, lui prête main-forte dans cette besogne, tentant au passage de la protéger de sa propre personnalité, un peu... originale. D'autres recrues gonfleront ensuite les rangs du Conseil. Ces passages de tranches de vie, drôles et décalés, un peu dans la veine de *La Mélancholie* de Haruhi Suzumiya, ne vont pas durer éternellement. D'autres élèves, aux capacités aussi surnaturelles que celles Médaka, feront leur apparition, et les combats vont peu à peu occuper une place prépondérante.




## La petite bête qui monte

Ce manga, dont le dix-huitième volume paraîtra en décembre au japon, est l'un des derniers succès en date du magazine *Shônen Jump* (*Naruto, One Piece, Dragon Ball*). Son adaptation en dessin animé a commencé au printemps dernier. C'est le mythique studio Gainax (*Neon Genesis Evangelion*) qui s'est chargé de le produire. Une arrivée sur les écrans français à prévoir bientôt ? Pourquoi pas.

### FICHE TECHNIQUE

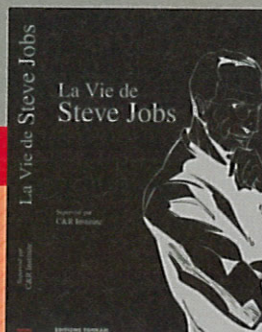
**Titre** Médaka Box
**Auteur** Akira Akatsuki (dessins), Nisioisin (scénario)
**Éditeur** Tonkam
**Sortie** Tome 4 à paraître le 5 décembre 2012
**Prix** 6,99 €

## LA LÉGENDE DE LA POMME

À homme exceptionnel, hommage exceptionnel. *La Vie de Steve Jobs* relate, en manga, les moments clés de l'existence de la figure emblématique du géant Apple, qui nous a quittés il y a peu. Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur lui est ici conté en cases et en bulles. À commencer par sa rencontre avec Steve Wozniak, au lycée, avec qui il fabrique un appareil pour frauder les appels longue distance, qu'ils décident de vendre 150 dollars à leurs camarades...

### FICHE TECHNIQUE

**Titre** La Vie de Steve Jobs
**Auteur** Collectif supervisé par C&R Kenkyûjo
**Éditeur** Tonkam
**Sortie** 21 novembre 2012
**Prix** 15,50 €



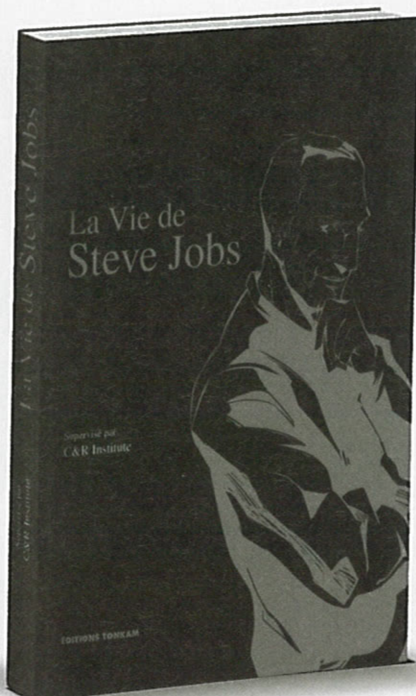

## MUSASHI REPREND SA ROUTE

Après deux ans d'une longue pause, le manga de Takehiko Inoue reprend. Nous allons donc enfin pouvoir connaître la suite des aventures romancées du célèbre bretteur japonais, Miyamoto Musashi. L'homme poursuit sa quête du Sabre Ultime, devant faire face à la boue et la mort pour, peut-être, atteindre l'illumination. Une série incontournable.

### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Vagabond
**Auteur** Takehiko Inoue
**Éditeur** Tonkam
**Sortie** Tome 34 à paraître le 5 décembre 2012
**Prix** 7,99 €






Les Éditions Tonkam présente

# La Vie de Steve Jobs

La miraculeuse *success story* du créateur d'Apple en bande dessinée


**Résumé :**
L'annonce du décès de Steve Jobs a plongé les gens du monde entier dans la surprise et la tristesse. Tout d'abord congédié par Apple, qu'il avait pourtant fondé, puis rappelé ensuite dans la société où il concevra alors une succession de produits innovants, voici la vie très mouvementée de Steve Jobs qui a tout de la *success story* telle qu'elle pourrait nous être contée dans un film.


**Apple 2 Machinosh Next** | **Pixar Toy story Nemo** | **IMac G3 G4 Power mac** | **ITune Ipod Iphone IPad**

**La vie de Steve Jobs**
Supervisé par C&R Institute

**Auteur(s) :** Collectif
**Collection :** Découverte
**Format :** 150x210mm, 196 pages
**Prix :** TK 7 (15.50€)

**ISBN :** 978-2-7595-0985-0
**EAN :** 9782759509850
**Code Hachette :** 5889464


see you!

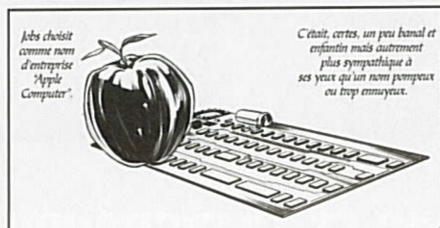


**Éditions Tonkam**










Tout sur sa rencontre avec Steve Wozniak et la création d'Apple



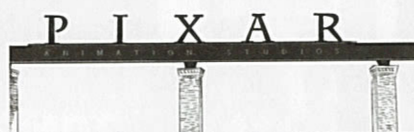




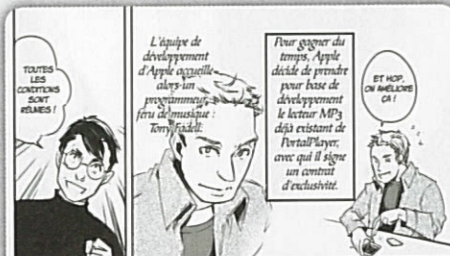
Le premier projet de Jobs était de mettre les produits de création 3D de la société et sa technologie à la portée de tous.

Si plus tard Pixar est devenu le célèbre studio d'animation à l'origine notamment de Toy Story...

le nouveau nom de l'entreprise, "Pixar", est tiré d'un de ses produits, le "Pixar Image Computer".




Son départ d'Apple, sa rivalité avec Bill Gates et la création de Pixar










Son grand retour chez Apple et la création de l'Imac, l'IPod, l'Iphone, ITune...

DMC DEVIL MAY CRY – LES CHRONIQUES DE VERGIL

# ENTRETIEN AVEC LES CRÉATEURS DE LA BD

Guillaume « Izu » Dorison, Robin Recht et Patrick Pion nous ont reçu au studio Elyum, pour nous parler de leur BD sur Vergil, le frère de Dante. Rencontre.

***Que raconte la BD ?***

**Guillaume Dorison :** C'est une préquelle au jeu *DmC Devil May Cry*, épisode reboot de la saga. On voit comment Vergil va sortir son frère Dante de la prison de Hellfire, réputée imprenable. Pour cela il recrute la medium Kat et doit passer par le Limbo, une dimension parallèle au monde des humains. C'est une vraie BD franco-belge, avec un début et une fin, en un seul tome de 46 pages. Les fans renoueront avec les références qu'ils aiment et les lecteurs qui ne connaissent pas l'univers pourront aussi s'y retrouver.

***Comment est né ce projet ?***

**G.D. :** C'est une véritable impulsion d'auteurs. Je suis fan de *DmC* et *Lost Planet* et nous avions déjà une vision de ce que nous voulions. L'idée était de prendre Dante et de se l'approprier, un peu comme l'a fait Christopher Nolan avec Batman. Nous avons donc rencontré Capcom (j'y connais des personnes, car j'organise aussi la coupe de France de *Street Fighter*), puis Glénat. Ils ont chacun bien accueilli notre projet. Nous nous sommes mis d'accord ensemble sur l'idée directrice et ils nous ont donné carte blanche. Ninja Theory nous a ensuite fourni des visuels exclusifs qu'ils n'avaient pas utilisés dans le jeu, et qu'on a retravaillés. On a beaucoup réfléchi en termes de concepts visuels afin de retrouver le « trip » du jeu : action grand spectacle et boss dantesques.




## FICHE TECHNIQUE

**Titre** DMC Devil May Cry Les Chroniques de Vergil
**Auteur** Izu (scénario), Robin Recht (découpage) et Patrick Pion (dessins)
**Éditeur** Glénat
**Sortie** 16 janvier 2013
**Prix** 13,90 €

***Qu'est-ce qui vous a plu dans ce projet ?***

**Patrick Pion :** C'est le côté fun, où tout est « over the top ». Il y a environ 75 % d'action dans la BD. Je sortais d'une BD historique et quand Guillaume m'a proposé de travailler là-dessus, j'étais super heureux, c'est vraiment la récré !

**Robin Recht :** C'est le premier titre sur lequel je travaille où il y a autant d'épique et d'action en 46 pages. Mon rôle, au découpage, a été de mettre en avant le côté dynamique du récit, tout en valorisant le style de Patrick. On espère que les lecteurs s'amuseront autant que nous.

## LOST PLANET

*Neige Fondation* est la préquelle de *Neige*, série culte des éditions Glénat des années 1980. L'Europe est en proie à un sombre futur. Un hiver permanent s'y est abattu, suite à un dérèglement climatique. La tribu nomade des Vol-Ce-L'est doit faire face aux problématiques humaines de ce monde post-apocalyptique : se nourrir, se protéger du froid, se défendre des pillards et, surtout, affronter une maladie dévastatrice, le Mal d'Orion. Brrr...

### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Neige Fondation
**Auteur** Éric Adam et Didier Convard (scénario), Didier Poli et Jean-Baptiste Hostache (dessins)
**Éditeur** Glénat
**Sortie** Trois tomes disponibles (tome 3 à paraître le 7 novembre 2012)
**Prix** 13,90 €




## FULLMETAL ALCHEMIST

Adrian, un jeune homme de 20 ans, issu d'un milieu modeste, adore l'alchimie. Sa passion lui fait gagner une place à la finale du concours Quintessence, à Prague. Sur place, il découvre alors que le véritable secret des alchimistes n'était peut-être pas de changer le plomb en or. On retrouve Mitric, l'auteur de *Kookaburra*, dans une série sur les secrets de la création de l'humanité, où celui « qui maîtrisera l'alchimie, maîtrisera le monde ».

### FICHE TECHNIQUE

**Titre** L'ultime voyage en Alchimie
**Auteur** Mitric
**Éditeur** Glénat
**Sortie** Tome 1 disponible
**Prix** 13,90 €



LES SEIGNEURS DE GUERRE

# LE MECHWARRIOR SERBE

Mecha et conflit géopolitique alambiqué : non, nous ne sommes pas dans le dernier épisode de *Front Mission*. Mais ça pourrait bien y ressembler.

Dans un futur proche, en 2020, les Balkans se sont à nouveau embrasés. Sur fond de velléités indépendantistes, la capitale de la Serbie, Belgrade, est devenue le théâtre d'affrontements, où les « Meka », des robots-tanks pilotés, ont commencé à faire leur apparition. Après le retrait des troupes de l'ONU, des sociétés militaires privées se chargent désormais de protéger certaines zones. Au milieu des géants de ce business, comme la compagnie Dark Sky (référence à la société américaine Blackwater), de petites boîtes tentent de se tailler une réputation. Kali est l'une d'entre elles. Ses méthodes de recrutement, peu regardantes, permettent à l'intrigant Damien Marik de devenir leur nouveau pilote de Meka. Sa première mission : escorter un influent marchand d'armes au cœur de la base des insurgés.

## FICHE TECHNIQUE

**Titre** Les Seigneurs de Guerre
**Auteur** Guillaume Dorison (scénario), Didier Poli, Jean-Baptiste Hostache, Pascal Haillot et Clément Verguet (dessins)
**Éditeur** Glénat
**Sortie** Tome 1 disponible
**Prix** 13,90 €

## Le nerf de la guerre

*Les Seigneurs de Guerre* dépeint un contexte géopolitique complexe, qui prend sa source dans l'actualité, où tout n'est que calcul des intérêts et mainmise des puissants. L'esprit rappellera au plus grand nombre l'ambiance des *Call of Duty : Modern Warfare*. Les plus geeks d'entre vous seront, quant à eux, renvoyés directement à la série des *Front Mission* et ses mechas. Au scénario, nous retrouvons Guillaume Dorison, qui a aussi fait l'adaptation de *DmC Devil May Cry* (voir p.67). La promesse d'un récit d'anticipation et d'espionnage empreint de culture manga



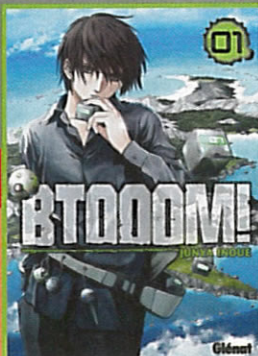

et jeux vidéo. Bref, du grand spectacle, mais aussi une réelle volonté de réalisme dans le background. Le tome 2 sortira dans le courant du premier trimestre 2013.

## C'EST LA BOMBE HUMAINE

À 22 ans, Ryuta Sakamoto est un nolife qui passe sa vie sur *BTOOOM!*, un jeu online qu'il domine totalement. Un jour, des hommes en noir débarquent chez lui et l'enlèvent. À son réveil, il se retrouve sur une île tropicale, plongé de force dans une version réelle de son jeu en ligne. Le but : survivre et anéantir ses adversaires. Les moyens : des bombes de toutes sortes. On retrouve ici le talent graphique de Junya Inoue (*Otogi Matsuri*). Une série explosive.

## FICHE TECHNIQUE

**Titre** BTOOOM!
**Auteur** Junya Inoue
**Éditeur** Glénat
**Sortie** Tome 6 disponible (7 novembre 2012)
**Prix** 7,60 €

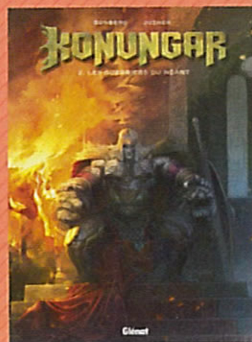



## PANIQUE EN BORDECIEL

Dans le froid du grand Nord, le royaume viking d'Alstavik est menacé de toutes parts. Les Centaures s'apprêtent à nouveau à les envahir, tandis que les Celtes se préparent à débarquer par voies maritimes. Les frères Rildrig et Sigvald, qui se disputaient le trône, se voient donc contraints de s'allier devant cette double menace. Une trilogie guerrière bercée de fantasy.

## FICHE TECHNIQUE

**Titre** Konungar
**Auteur** Sylvain Runberg (scénario), Juzhen (dessins)
**Éditeur** Glénat
**Sortie** Deux tomes disponibles
**Prix** 13,90 €



RESIDENT EVIL - MARHAWA DESIRE

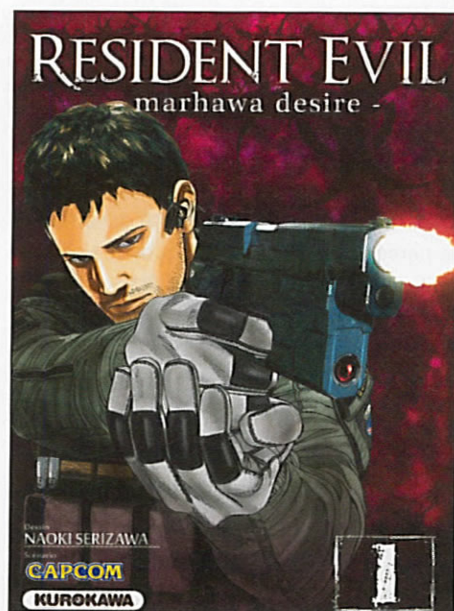
# L'ÉCOLE, CE NID À VIRUS...

Chris Redfield renfile son uniforme du B.S.A.A., pour résoudre un problème de morts vivants infectés dans une école élitiste. Contagion à prévoir.

Situé entre le cinquième et le sixième volet de *Resident Evil*, qui vient tout juste de sortir, ce manga fait le lien scénaristique entre les deux histoires. Dans les environs de Singapour, la prestigieuse école Marhawa accueille la future élite mondiale. Malheureusement, un élève, en état de décomposition, se met un jour à vouloir mordre tous ses camarades. Bref, le virus T, ou l'un de ses dérivés, a encore frappé. Doug Wright, grand spécialiste des biotechnologies, est appelé par la direction de l'école pour mener l'enquête, épaulé par son neveu Ricky. Peu à peu, l'épidémie se répand au sein de l'établissement. Lorsqu'il se rend compte que la situation dégénère, le scientifique contacte secrètement Chris Redfield, agent du B.S.A.A., qui lutte contre le bioterrorisme. Quels mystères cette école renommée dissimule-t-elle derrière ses murs ?

## I will survive

Au même titre que n'importe quel autre jeu, ce manga, écrit directement par Capcom, fait partie intégrante du « scénario officiel » des *Resident Evil*. La tension monte peu à peu, dans la plus pure tradition du survival horror, et l'histoire prend le temps de travailler un minimum l'ensemble de ses personnages... avant de les faire muter en zombies ! Si les dessins vous disent peut-être quelque chose, la raison est simple : Naoki Serizawa est aussi l'auteur de *Saru Lock*, un manga sur un as du crochetage un peu obsédé par les filles. Sachez que les volumes de *Resident Evil - Marhawa Desire* paraissent en France au même rythme qu'au Japon, d'où une petite attente à prévoir entre chaque tome.






### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Resident Evil - Marhawa Desire
**Auteur** Naoki Serizawa
**Éditeur** Kurokawa
**Sortie** Tome 2 à paraître le 13 décembre 2012
**Prix** 7,65 €

## NOUVELLE ENTRÉE AU POKÉDEX

Vous avez déjà bouclé *Pokémon Version noire 2* et *Version blanche 2*, qui viennent de sortir? Voici de quoi calmer vos ardeurs. Depuis l'an dernier, *Pokémon Noir et Blanc* signe le retour en manga de la saga des monstres à collectionner, après une absence de dix ans en France. Comme dans le jeu, on suit les aventures de Noir, un garçon un peu étrange qui ne rêve que de devenir le nouveau champion des Dresseurs, ainsi que de Blanche, l'agent des stars pokémon. Les auteurs seront présents au Salon du Livre et de la Presse Jeunesse, fin novembre à Montreuil, et en tournée dans plusieurs villes de France.

### FICHE TECHNIQUE




**Titre** Pokémon Noir et Blanc
**Auteur** Hidenori Kusaka (scénario) et Satoshi Yamamoto (dessins)
**Éditeur** Kurokawa
**Sortie** Tome 5 à paraître le 15 novembre 2012
**Prix** 6,80 €



## OBJECTION !

Deuxième saison pour le manga *Ace Attorney*. Comme sur DS, Benjamin Hunter succède à Phoenix Wright pour de nouvelles enquêtes délirantes. Accompagné du policier Dick Tekitv, le charismatique procureur résout de nouveaux mystères, réunit des indices et traque sans relâche les coupables, sur des affaires inédites dans le milieu du jeu vidéo.

### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Ace Attorney Investigations
**Auteur** Kazuo Maekawa (dessins) et Kenji Kuroda (scénario)
**Éditeur** Kurokawa
**Sortie** Tome 2 disponible
**Prix** 7 €



I AM A HERO

# L'OTAKU CONTRE LES ZOMBIES

L'apocalypse par les zombies, on connaît. *I am a Hero* en livre cependant une vision nippone décalée, à travers la lorgnette d'un personnage principal... assez particulier.

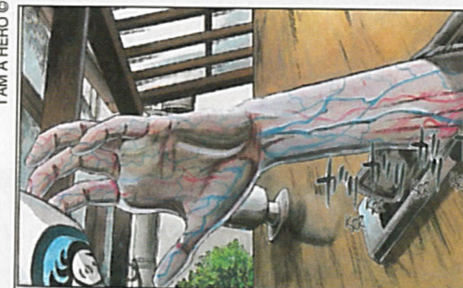
Pour répondre à la post-apocalypse, Ubisoft Shangai affirmait il y a peu de temps « I am alive », tandis que Will Smith se résignait à dire « I am Legend ». Hideo, un Japonais plutôt loser, scande quant à lui « I am a Hero ». Pourtant, au départ, rien ne le prédestinait à devenir le personnage principal de quoi que ce soit, même de sa propre vie. À 35 ans, l'homme est un otaku, assistant d'un mangaka, sur un titre érotique mineur. Il tente en vain d'obtenir un jour sa propre série. Il souffre en outre de graves troubles psychologiques : paranoïaque, les hallucinations font partie intégrante de son quotidien. Mais, d'une certaine manière, il s'en accommode. Surtout grâce au soutien de sa copine Tekko. Ils s'aiment tendrement, à leur façon, et projettent d'acheter un jour un appartement quand ils auront l'argent. Seulement voilà, rien ne prévoyait que des hordes de zombies débarqueraient un jour dans sa ville. Des personnes se font mordre un peu partout dans Tokyo. En quelques jours, c'est le chaos : le quotidien de Hideo bascule dans l'horreur la plus complète, façon *Left 4 Dead*. Une seule chose compte désormais : survivre en fuyant cette épidémie...

## No more Heroes

*I am a Hero* met en scène un protagoniste à la fois tendre et décalé : peureux, maladroit, il est replié sur son petit nombril. Bref, c'est le parfait anti-héros, aux antipodes du courageux bellâtre Léon S. Kennedy de la série *Resident Evil*. Tout l'intérêt du manga réside dans le fait de voir cet anti-héros évoluer, avec ses angoisses et sa vision un peu spéciale de la vie, au milieu de cette tonitruante apocalypse procoquée par ces hordes de zombies. Le récit prend le temps de se poser, de mûrir. Le dessin est précis et réaliste. Le ton oscille entre catastrophe, humour noir, second degré et critique de la société japonaise actuelle, réservant quelques passages assez sombres. Il s'agit de la troisième série de l'auteur, Kengo Hanazawa. Elle est publiée dans *Big Comics Spirits*, un magazine porteur de titres marquants et destinés à un public adulte, comme *Ikigami*, *Ushijima*, ou *Amer Béton*. Une lecture qui se destine donc à des lecteurs avertis.











### FICHE TECHNIQUE

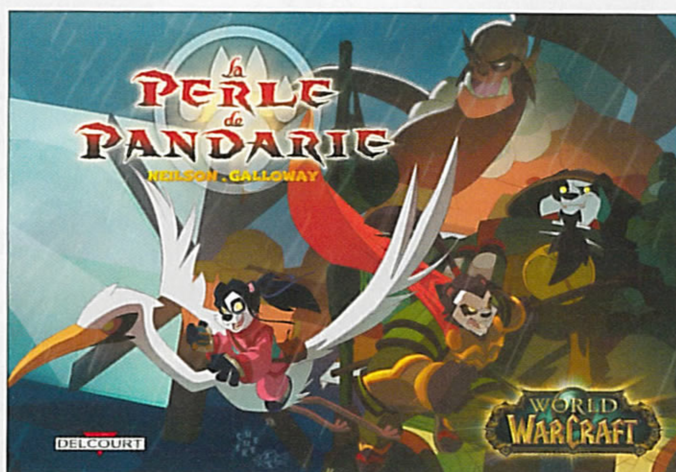
**Titre** I am a Hero
**Auteur** Kengo Hanazawa
**Éditeur** Kana
**Sortie** Tome 6 à paraître le 7 décembre 2012
**Prix** 7,45 €

WORLD OF WARCRAFT : LA PERLE DE PANDARIE

# PANDAS DANS LA BRUME

Après les brouillards de Pandarie, c'est désormais une étrange perle des contrées reculées d'Azeroth qui nous intéresse. Un comics d'aventure, écrit par le scénariste du MMORPG.

Il y a quelques mois à peine, *World of Warcraft* se dotait de sa toute dernière extension : *Mists of Pandaria*. Elle étendait la zone de jeu aux îles de Pandarie, offrait une nouvelle race et tentait de rééquilibrer un peu le gameplay. Aujourd'hui, les éditions Delcourt nous proposent de découvrir ce nouvel et mystérieux univers par le prisme du comics. Au lieu de simplement se calquer sur les événements de *Mists of Pandaria*, cette BD de 128 pages, au format à l'italienne, propose quelque chose d'un peu plus original. Ainsi, l'action de *La Perle de Pandarie* se déroule, juste avant le cataclysme (qui se produit dans la troisième extension).




## FICHE TECHNIQUE

**Titre** World of Warcraft La Perle de Pandarie
**Auteur** Micky Neilson (scénario), Sean « Cheeks » Galloway (dessins)
**Éditeur** Delcourt
**Sortie** Disponible le 21 novembre 2012 (histoire complète)
**Prix** 22,95 €

### Li Li of the valley

La jeune Li Li Brune d'Orage est la nièce du célèbre Chen Brune d'Orage, un pandaren qui a roulé sa bosse un peu partout dans le monde d'Azeroth. Elle lit ses lettres depuis qu'elle est toute petite et ne souhaite qu'une chose : partir sur ses traces. Et c'est ce qu'elle va faire ! Le père de Li Li, pas franchement rassuré, envoie donc le guerrier Bo pour la récupérer. Mais au lieu de rentrer, la jeune pandaren parvient à le convaincre de l'accompagner sur les routes septentrionales. Évidemment, la cohabitation entre les deux s'avère vite... électrique. On retrouve un récit d'aventure, narré à travers les yeux intelligents de la petite Li Li. Micky Neilson, qui s'est chargé d'imaginer le scénario du comic book, est un des scénaristes principaux de Blizzard. Il a participé à l'écriture de *World of Warcraft* est ses extensions, ainsi qu'à celle de *Warcraft III*. Un gage de fidélité.

## LE CÔTÉ ENCORE PLUS OBSCUR

Plus de 3500 ans avant l'avènement de Dark Vador, l'Ancienne République est encore menacée par l'Empire. S'il veut prouver sa valeur au Conseil de l'Ombre, l'apprenti Sith Teneb Kel doit traquer un autre Sith, qui a trahi l'Empire. On touche du doigt les sombres secrets du côté obscur. Un titre tout autant destiné aux fans de *Star Wars* qu'à ceux qui ont aimé les *KotOR* de BioWare.




### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Star Wars - The Old Republic
**Auteur** Alexander Freed (scénario), Dave Ross (dessins), Michael Atiyeh (couleur)
**Éditeur** Delcourt
**Sortie** Deux tomes disponibles
**Prix** 13,95 €

## L'HOMME TROUBLE LE DEVIENT MOINS

Tiré de l'univers de *Mass Effect*, ce comics raconte l'histoire de l'Homme Trouble, alias Jack Harper, destiné à diriger l'organisation Cerberus. Alors qu'il s'aventure en territoire alien, il fait une découverte qui va le changer à jamais... Mac Walters, principal scénariste des derniers volets du jeu, a participé à l'élaboration du scénario de cette BD.




### FICHE TECHNIQUE

**Titre** Mass Effect - Evolution
**Auteur** Mac Walters, John Jackson Miller (scenario), Omar Francia (dessins), Michael Atiyeh (couleur)
**Éditeur** Delcourt
**Sortie** Disponible (récit complet)
**Prix** 15,16 €

# BÊTA & TESTS

## LE JEU DU MOIS
### HITMAN ABSOLUTION

**Genre :** Infiltration
**Développeur :** IO Interactive
**Editeur :** Square Enix
**Sortie :** Disponible




### JIKA

Au moment où ce numéro sortira, nous serons à moins d'un mois de la fin du monde (21/12/12, pour rappel). Si jamais on ne se revoit pas, sachez que je vous aime tous autant que vous êtes.

**JEU DU MOMENT :** Hotline Miami
**JEU ATTENDU :** BioShock Infinite




### SAVONFOU

Je viens seulement de découvrir ce merveilleux jeu qu'est *Beyond Good and Evil*. Il est tout simplement fabuleux. Je vais avoir largement le temps de tirer le portrait de toutes les créatures d'HillYs, maintenant.

**JEU DU MOMENT :** Beyond Good and Evil
**JEU ATTENDU :** Beyond Good and Evil 2




### DEEZ

Ma carrière d'entraîneur de foot étant dans l'impasse, j'envisage de me recycler dans la manutention ou dans la culture de l'endive. Quand j'aurai décidé, vous serez les premiers au courant.

**JEU DU MOMENT :** Football Manager 2013
**JEU ATTENDU :** Pôle Emploi 2013



**THE WAR Z**

78



**COD : BLACK OPS 2**

82



**FARMING SIMULATOR 2013**

101

• • • *Donnez votre avis sur joystick.fr*

## BÊTA

| | | | |
|---|---|---|---|
| **THE WAR Z** | Eddie Walou | *The War Z* n'a ni la bonne gueule de *DayZ* ni sa profondeur, mais mérite un coup d'œil. | ★★★☆☆ |
| **NEVERWINTER** | Savonfou | Ressortez les D20 et l'écran cartonné, *Donjons & Dragons* est de retour ! | ★★★★☆ |
| **ANNO ONLINE** | Eddie Walou | *Anno* se met au free to play via navigateur. Ce n'est pas sale, juste un peu douloureux au début. | ★★★☆☆ |
| **COD : BLACK OPS 2** | Ianoo | La guerre en 2025 est-elle plus belle ? On ne sait pas encore, mais elle est (un peu) moins scriptée. | ★★★☆☆ |

## TESTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| **HITMAN ABSOLUTION** | Ianoo | Il est temps de passer une nouvelle nuit avec mon chauve (blague de mélomane). | 16/20 |
| **DEPONIA 2** | Osef | Un point & click farfelu, intelligent et moderne. Ça nous manquait. | 17/20 |
| **NEED FOR SPEED MOST WANTED** | Deez | Joli, sympa mais un brin chiant… Il faudrait peut-être passer à autre chose. | 12/20 |
| **HOTLINE MIAMI** | Eddie Walou | Un trip sous LSD absolument sans risque, mais totalement jouissif. | 16/20 |
| **DEADLIGHT** | Deez | Ambiance réussie, gameplay bancal, zombies déjà vus… Un semi-échec dans toute sa splendeur. | 13/20 |
| **LE CHILIEN** | Deez | Il était vraiment temps de lui rendre hommage. | 20g/20 |
| **WORMS REVOLUTION** | Eddie Walou | On n'y croyait plus, mais pourtant Team 17 est encore capable de sortir un bon épisode de *Worms*. | 15/20 |
| **MEDAL OF HONOR WARFIGHTER** | Savonfou | Idéologie douteuse, manque d'innovation, durée de vie au rabais : *MoH* est tel qu'on le redoutait. | 09/20 |
| **FOOTBALL MANAGER 2013** | Deez | Une légère baisse de régime pour l'aspirateur temporel de référence des footeux. | 14/20 |
| **RAVAGED** | Ianoo | Un FPS apéro qui ne paye pas de mine, mais qui vaut quand même son petit prix. | 13/20 |
| **FARMING SIMULATOR 2013** | Eddie Walou | On pourrait presque croire à un *GTA* à la ferme, sauf que Rockstar n'est pas aux commandes du tracteur. | 05/20 |
| **PLANETS UNDER ATTACK** | Kévinator | Stratégie, space opera et Allemagne font-ils bon ménage ? | 13/20 |
| **HARVEY'S NEW EYES** | Ianoo | Héroïne cynique, propos mature et intelligent… On n'en attendait pas tant de Daedalic. La jolie surprise du mois. | 15/20 |

## OPINION

**PAR JIKA**

### LES TEMPS CHANGENT

J'aurais pu consacrer cette colonne mensuelle à un lynchage de plus envers l'indéfendable *Medal of Honor*, mais je préfère plutôt me réjouir. Oui, ça m'arrive. Car je sens qu'un truc se passe du côté de certains gros AAA qui tachent : un retour à un gameplay protéiforme, un level design astucieux et un choix dans l'approche offerte au joueur. Et ça fait un bien fou. Alors que le nouveau mètre étalon en la matière se nomme *Dishonored* (achetez-le, et puis c'est tout), *Hitman Absolution* s'en sort ce mois-ci avec les honneurs. Malgré les doutes émis le mois dernier, il a su envoûter Ianoo. Mais bon, un grand gaillard chauve et viril équipé de tout un éventail d'outils de torture, ça ne pouvait que l'émoustiller… Plus porté sur l'action, *Far Cry 3* prouve quant à lui que l'on peut jouer à un FPS beau, intelligent et surtout ouvert, qui permet d'évaluer une situation avant de foncer dans le tas. Prenez-en de la graine, Danger Close et autre Treyarch : les joueurs aiment autre chose que les FPS linéaires et trop scriptés. La preuve ? *Medal of Honor* s'est, semble-t-il, vendu largement en dessous des objectifs fixés par EA. Il était temps.




**EDDIE WALOU**

*Je suis venu te dire que je m'en vais. Ce n'est qu'un au revoir. The End. Another One Bites The Dust. Le petit bonhomme en mousse…* Et vous, vous avez quoi dans votre iPod ?

**JEU DU MOMENT :** The War Z
**JEU ATTENDU :** BioShock Infinite




**OSEF**

Il y a des nouvelles que je n'aimerais pas avoir à vous annoncer. Mais vous le méritez bien alors voilà, sachez que c'est fini. Marty, le chat qui a inspiré le Nyan Cat, est mort. Internet ne s'en remettra pas.

**JEU DU MOMENT :** Assassin's Creed III
**JEU ATTENDU :** Epic Mickey 2




**IANOO**

Travailler à la rédac de *Joystick*, c'est du sport. Voir Jika armer son tromblon face à un Walou cherchant à looter tout ce qui bouge pour payer son week-end à Mikonos, ça vous vaccine du travail en open space.

**JEU DU MOMENT :** Hitman Absolution
**JEU ATTENDU :** Star Citizen

**Genre** Survival / **Éditeur** Hammerpoint Interactive / **Développeur** Hammerpoint Interactive / **Site** : http://thewarz.com/ **Sortie** NC - Alpha jouable

MORT ET HEUREUX DE L'ÊTRE

# THE WAR Z

Un type a dû mordre les développeurs d'Hammerpoint au cerveau. Résultat, ils font rien qu'à programmer des jeux décérébrés, sans imagination et qui tiennent à peine debout. Et en plus, ils bavent, mais ça, après tout, c'est un peu leur problème.




*The War Z* **est moins un jeu de zombies qu'une simulation de chasse à l'homme. Bon, avec des zombies quand même, je vous rassure.**

J'étais au pied des gratte-ciels, en train de parcourir les rues inondées de Boulder City à la recherche d'un peu de nourriture, quand une communication radio a trouvé le chemin de mon talkie-walkie. Deux types qui se donnent rendez-vous dans le hameau de Whitestone pour troquer des vivres et un peu de matériel médical. Les inconscients. Balancer cette info sur un canal public, c'est le meilleur moyen d'attirer des bandits. La preuve : je me mets immédiatement en route. Whitestone n'est qu'à dix minutes, et en arrivant sur place, je n'ai toujours pas décidé si j'allais les dépouiller ou commercer. Depuis mon couvert, j'observe le parking du supermarché. L'un d'eux est caché à l'intérieur. L'autre dans un bus. Ils se méfient. Tergiversent. Se mettent d'accord pour se retrouver à découvert. Il faut agir. Je tire un coup de fusil à pompe en l'air. Stupeur. Depuis sa planque, chacun accuse l'autre d'avoir voulu le tuer. Le ton monte. Je profite de la confusion pour ramper jusqu'à une fenêtre du bus. L'un des survivants m'aperçoit du coin de l'œil. « Jendal, c'est toi ? » Non mon coco, c'est pas Jendal. Je me lève. Bam. Dans la tête. Je surveille l'entrée du supermarché tout en fouillant le cadavre encore fumant. Une détonation derrière moi : une balle vient se ficher dans ma cuisse. Cette enflure de Jendal n'était pas seul. Je serre les dents et me traîne derrière le bus. L'info balancée sur le canal public... le meilleur moyen d'attirer des bandits... Et si tout ça n'était qu'un coup monté ? Pas le temps d'y réfléchir : Jendal sort à son tour du supermarché. Je suis pris entre deux feux. Je suis mort.

## Le re-retour des morts vivants

*The War Z*, c'est donc un FPS en monde ouvert, avec des zombies partout, des jauges de faim et de soif à gérer, et quarante joueurs simultanément (250 à terme, paraît-il). Ouais, exactement comme *DayZ*. Et même si les développeurs jurent la main sur le cœur que le développement a commencé il y a

**BÊTA**



**Un clone de *DayZ*, en plus accessible. En plus pauvre aussi. Ça reste très prenant, mais pas sûr qu'il fasse le poids avec le futur stand-alone de chez Bohemia.**


Les zombies se battent vraiment comme de grosses buses.


L'assassinat de Kikoulol47 me hante encore la nuit.



J'ai trouvé un copain. Je le lâche plus. Jusqu'au prochain plantage.


La paire de jumelles, la meilleure amie du survivant.

**« FAUT-IL LE TUER ? L'ÉVITER ? TENTER DE S'EN FAIRE UN COMPAGNON DE ROUTE, SACHANT QU'IL NOUS TRAHIRA À LA PREMIÈRE OCCASION ? »**

mille ans, qu'ils n'ont jamais entendu parler de *DayZ*, et que d'ailleurs, ils n'ont pas Internet, on ne va pas se mentir : c'est un plagiat grossier du fameux mod pour *ArmA II*. Pourtant, *The War Z* n'est pas non plus l'arnaque prévue. Ne serait-ce que parce qu'il est infiniment plus accessible que *DayZ*. Et malgré des débuts difficiles, les développeurs ont prouvé qu'ils étaient plein de bonne volonté. Alors, même si on l'a déjà fait dans *DayZ*, on prend son pied à explorer des villes mortes, à éviter ces zombies encore assez inoffensifs, et surtout, à se poser de putains de problèmes de conscience. Parce que *The War Z* est moins un jeu de zombies qu'un jeu de chasse à l'homme, de confiance bafouée et de coups tordus. La patience et la vigilance sont de plus grandes qualités que le skill, et chaque rencontre avec un autre joueur est un dilemme : faut-il le tuer? L'éviter? Tenter de s'en faire un compagnon de route, sachant qu'il nous trahira à la première occasion?

## Le jeu de la vérité

Dans *The War Z*, il n'y a pas de parole qui vaille. Le loot est trop rare. La mort, trop pénalisante. Pour survivre, il faut devenir une ordure. Moi qui suis profondément bon (il m'arrive de ne pas détourner les yeux immédiatement quand je croise un clochard, rendez-vous compte), tuer mon premier survivant m'a fichu un coup. Bon, forcément, ce petit jeu psychologique tourne vite en rond. La faute à l'absence d'endgame, même si les développeurs promettent un arbre de compétences. On attend aussi que soient implantées les différentes factions, ainsi que la possibilité de construire sa place forte. La grande inconnue aussi, c'est la boutique in-game qui permet de s'équiper grâce à des dollars virtuels trouvés sur des zombies, ou contre de vrais sous, ceux avec lesquels vous achetez habituellement vos Rice Krispies. Sur le papier, ça me gêne énormément de devoir sortir la carte Bleue dans un jeu qui coûte déjà 30 dollars. Mais en pratique, du moins sur cette alpha, on peut très bien s'en sortir sans dépenser le moindre centime. Bon, bref, *The War Z* a beau être un sale profiteur, il n'en reste pas moins plaisant. Son drame, c'est que la version standalone de *DayZ*, qu'on nous promet elle aussi plus accessible que le mod de base, ne va plus tarder. Pas sûr que *The War Z* soit toujours pertinent à ce moment-là.

**EDDIE WALOU**

## UN VRAI PETIT NID D'AMOUR

À défaut de place forte, on peut déjà trouver des zones sécurisées. Là, on peut stocker son matos à l'abri, sur un compte commun à tous ses personnages, histoire de ne pas tout perdre bêtement en cas de décès inopiné. Mais faites gaffe, des bandits campent souvent dans le coin.

## À RETENIR

**En précommandant, vous aurez directement accès à l'alpha qui, après des débuts désastreux, tourne enfin à peu près correctement à force d'updates quasi quotidiennes. Si vous êtes un pigeon, vous pouvez même opter pour une version deluxe avec un bonus de monnaie in-game.**



Les combats sont dynamiques, à la limite du hack'n slash, avec peu de compétences actives à gérer en simultané.



Le contrôle de la position et de la distance des ennemis est primordial.



The Foundry dispose d'un nombre colossal de PNJ entièrement paramétrables.

**Genre** MMORPG **Éditeur** Perfect World Entertainment / **Développeur** Cryptic Studios / **Site** www.neverwinter.fr / **Sortie** 2013

SORTEZ LES FICHES DE PERSO

# NEVERWINTER

Après BioWare et Obsidian, c'est au tour de Cryptic de s'essayer à l'adaptation des *Royaumes Oubliés* pour en tirer, cette fois-ci, un MMO. L'expérience de *Star Trek Online* aidant, ils passent directement à l'étape free to play.

C'est à moitié abruti par les décibels du stand LDLC du Paris Games Week que j'ai pris contact avec ce MMO free to play développé par Cryptic. L'action prend place dans la cité de Neverwinter et ses environs, peu après sa destruction quasi complète suite à la Magepeste. Les joueurs doivent mener moult quêtes pour redonner à la ville son lustre d'antan. S'il respecte à la lettre les règles de la V4 du jeu de rôle papier, *Neverwinter* n'en est pas moins un jeu très orienté action dans son maniement, où il faut davantage compter sur sa rapidité à esquiver un sort de zone que sur les caprices de la statistique. Les ennemis, surtout les boss, annoncent leurs attaques par des animations bien reconnaissables, ce qui tombe bien puisque, faute de régénération, vous ne devrez votre salut qu'à vos potions ou à la présence d'un prêtre dans votre groupe. En plus des compétences classiques, chaque classe peut charger une « super attaque » en vidant une jauge en forme de dé qui se remplit quand vous encaissez des coups (Guerrier Défensif), pratiquez des attaques sournoises (Voleur Fourbe), où provoquez des dommages à distance (Magicien Manipulateur).

### Chaussette ! Chauuuuusseeeette !

Mais la grosse feature de *Neverwinter*, ce sera « The Foundry », un outil complet de production de scénario. On commence par créer l'histoire en blocs reliés entre eux, puis on passe à l'enchaînement des rencontres et à l'arborescence de dialogues, dont certains peuvent se débloquer selon le charisme ou l'équipement du joueur. Ces éléments scénaristiques sont ensuite disposés dans un éditeur de niveaux doté d'un catalogue impressionnant de salles, objets, et PNJ. Pour le maître du jeu exigeant, tout est paramétrable. Pour le fainéant, tout est automatisable. Une fois le scénario terminé et testé, le serveur en évalue la difficulté et lui rattache un loot en conséquence. Il ne reste plus qu'à mettre le tout en ligne et attendre patiemment derrière son paravent en carton qu'un aventurier imprudent vienne pousser la porte...

**SAVONFOU**

**BÊTA**



**Un nouveau contact très satisfaisant avec *Neverwinter* et son éditeur de scénario. La première phase de bêta (d'ici la fin de l'année, espérons) va permettre à Cryptic de lancer son premier D20. On espère une réussite critique.**

**Genre** Gestion/free to play / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Blue Byte / **Site** www.anno-online.com/ **Sortie** NC

PREPARE YOUR ANNO

# ANNO ONLINE

La galère : jouer à un jeu en allemand, sans en parler un traître mot. Même en connaissant *Anno*, face à des expressions comme « Bevölkerung » ou « Coon Hahn », on fait pas le malin.




**Je n'ai pas vu grand-chose des features multi, à part un chat plein de gens parlant de Kartoffelsalat, de Sauerkraut, et de pâté Hénaff (ça, c'était moi).**

Laissez-moi quand même vous raconter ce que j'ai compris. De façon assez inédite, l'île de départ est divisée en plusieurs zones qu'on déverrouillera au fur et à mesure. Enfin je crois. Disons que c'est sans doute ce qui se serait passé si je n'étais pas vite resté bloqué. En revanche, comme dans n'importe quel *Anno*, le but est de satisfaire les besoins de ses habitants. Au début, ce sont des gens de peu, qui ne réclament que du poisson et du lait. On construit alors un petit port et une ferme, ainsi qu'un marché pour redistribuer tout ça. Comme on n'est pas des bêtes, on leur donne aussi accès à une église et à un « Zimmerman » (qui, contrairement à ce que j'ai d'abord pensé, s'avère être un menuisier, et non un bordel). Chaque bâtiment possédant une aire d'effet précise, on prendra soin de faire appel autant à ses talents d'urbaniste que de champion de *Tetris* pour optimiser sa colonie. Une fois toutes ces conditions remplies, normalement, vos citoyens prennent du galon, avec de nouveaux besoins à la clé.

## Hystérique à la Derrick

La différence avec un *Anno* classique, c'est qu'ici, tout est beaucoup plus lent. Par exemple, un bûcheron ne produira qu'une unité de bois toutes les 100 secondes. Forcément, faut pas être pressé. D'autant qu'après avoir construit une vingtaine de bâtiments, mon compteur de bois s'est mystérieusement bloqué, sans que je sache si c'était un fehler (« bug » en allemand) ou une feature (« feature » en allemand) censée me pousser à dépenser des diamants, la monnaie in-game qu'on peut échanger contre des matières premières. Quoi qu'il en soit, en me reconnectant plus tard, j'avais recommencé à engranger du bois. Étrange. Un peu de la même façon, je n'ai jamais réussi à avoir des citoyens de niveau 2, et ce n'est pourtant pas faute d'avoir satisfait tous leurs besoins. Ah, si on m'avait dit un jour que je regretterais d'avoir dormi en cours d'allemand...

**EDDIE WALOU**

**BÊTA**



**Du peu que j'en ai vu, *Anno Online*, c'est *Anno 1404* en 2D et en plus lent. Pas un free to play scandaleux, a priori, mais pas non plus de quoi se relever la nuit. Mais quid du multi ?**

**Genre** FPS / **Éditeur** Activision / **Développeur** Treyarch / **Site** www.callofduty.com/fr/blackops2 / **Sortie** 13 novembre 2012

SECTION D'ASSAUT

# CALL OF DUTY BLACK OPS II

Après s'être assuré que le multi de *Black Ops II* consolidait tranquillement l'héritage de *Call of Duty*, place à présent à sa partie vulnérable, propre à déchaîner les passions : son solo.



**La partie afghane à cheval fait partie des meilleures missions testées jusque-là. Et soudain, *Call of Duty* devient un néo-western en territoire pachtoun.**



**Si la licence accuse un gros coup de vieux graphique, difficile de ne pas concéder une certaine amélioration, ne serait-ce que scénaristique, au solo de *Call of Duty*. S'il cumule quelques bévues aberrantes, *Black Ops II* pourrait bien surprendre, toutefois, et ne pas jouer, comme d'habitude, les tutoriaux longuets au multijoueur.**

Il est des jeux dont on se forge l'avis critique avant de mettre les mains dessus. Voyez *Black Ops II*. Si Jika, tel un sanglier dénichant une truffe inattendue, n'avait pas flairé que le vent allait tourner, j'aurais continué sans vergogne d'imaginer le même produit sans âme d'une série formatée pour des ventes à huit chiffres. À ma décharge, le solo du premier *Black Ops* ne m'avait laissé qu'un piètre souvenir. On nous survendait un scénario complexe et tortueux, pondu par M. « J'ai écrit *The Dark Knight* » David S. Goyer. On y découvrait une pâle resucée des *Bérets verts* (pour l'idéologie maronnasse) teintée de *Shutter Island* (pour le mind fuck final). Mais, prophétise-t-on chez Activision, ce nouvel opus devait changer la donne. Tous choupis qu'ils sont, ils m'ont même laissé m'aventurer dans les premiers niveaux du prochain mastodonte.

## Mémoires dans la peau

Rappelons que le récit alterne entre les années 1980 et 2025. On y incarne toujours le boutefeu Mason, puis le soldat Section, qui n'est autre que son futur fils enrôlé lui aussi dans les commandos. Le jeu continue d'exhumer les dossiers fâcheux d'un passé américain trouble, celui des opérations secrètes menées par la CIA et sa poignée de commandos dans le (tiers) monde. Nous voici alors parachutés en Angola, pour mener une opération de nettoyage révolutionnaire dans la savane. Bien sûr, la participation de la CIA dans ces exactions n'a rien d'un fantasme historique. Plongés dans la peau d'un casseur de révolte, machette à la main, découpant à l'envi des bras angolais : on a déjà vu introduction


La vue tactique des opérations Strike Force, aussi simpliste qu'inefficace.


Les Flight Suits font bien sûr partie des gadgets futuristes.



Première mission en Angola, première attaque de nausée va-t-en-guerre.


Ci-dessus Menendez, l'homme à abattre.

**« L'AVENTURE MONTE PROGRESSIVEMENT EN INTENSITÉ, LA PARTIE AFGHANE À CHEVAL EST MÊME ASSEZ JOUISSIVE. »**

moins enragée. D'autant plus que la séquence se double d'une autre avarie, celle d'un moteur de plus en plus grippé de rhumatismes. Animations dépassées, collisions surréalistes, textures flasques, clipping… rien ne semble avoir bougé depuis le premier *Modern Warfare*. Ce qui est certain, c'est que le futur selon Treyarch a de l'avenir (oh, ça va), balayant facilement ce festival de ringardise en préambule. En 2025, la progression devient plus dynamique, le contrôle des drones et autres gadgets futuristes reste basique mais suffisamment souple pour diversifier les assauts. Surtout, la narration se veut plus riche qu'à l'habitude. C'est l'occasion de rencontrer le méchant du jeu : Menendez, narcotrafiquant nicaraguayen, aux motivations moins politiques que personnelles, laissant percer un trauma (on l'incarne le temps d'une mission) contrastant avec le manichéisme lambda.

## Battlezone de non-droit

Si le scénario occupe une place plus importante, c'est qu'il tente une approche inédite dans la licence, beaucoup moins linéaire. À certains moments clés d'une mission, il est possible de faire un choix, ou d'en subir un pour réorienter le récit. En gros, si on rate un objectif, pas de game-over pour autant, mais un nouvel embranchement qui s'offre à nous. Il faudra vérifier sur le long cours (on nous promet six fins différentes), mais à ce stade de la bêta, ces variations semblent assez malines. Déjà, le jeu joue moins sur l'implication morale que la vitesse de réaction à faire un choix. C'est moins roublard qu'*Heavy Rain*, moins complexe que *Mass Effect*, mais ça fait son petit effet. D'autant que l'aventure monte progressivement en intensité (la partie afghane à cheval est même assez jouissive). Je reste bien plus réservé sur l'autre grande nouveauté du solo : les opérations Strike Force. Ce dérivé de *Battlezone* (voir encadré) qui combine immersion individuelle et mécanismes tactiques du multi semble parfait sur le papier. À jouer, c'est une catastrophe : Treyarch a tout simplement oublié d'implanter une IA aux bots. Les unités sont souvent incapables de la moindre décision, ne serait-ce que se défendre. Quand il s'agit de progression en couloirs, pour donner de l'intensité au spectacle chaotique, ça passe, mais là c'est comme si le jeu se tirait fièrement un obus dans le pied. Reste à espérer que ces séquences intercalaires ne viennent pas trop parasiter une mécanique narrative qui s'annonce tout de même plus intrigante que celle de ses aînées.

**IANOO**

## À RETENIR

**STRIKE EN FORCE ?**

**Dépendantes de certaines missions solos, les Strike Force sont des missions tactiques à base de point stratégique à défendre ou capturer. Une vue du dessus permet de donner des ordres à ses unités (bouger, attaquer, défendre), ou de se téléporter dans l'une d'entre elles, ce qui, dans l'état actuel des choses, s'avère la seule chance de succès.**



TOO MANY WAYS TO KILL

# HITMAN ABSOLUTION

Le chauve le plus célèbre de l'histoire – derrière Kojak, oui mamie – a failli se faire attendre. Voilà déjà six ans que l'excellent Blood Money me réconciliait avec *Hitman*. *Absolution* sera-t-il en mesure de renouveler l'exploit ?

**Genre** Infiltration
**Éditeur** Square Enix
**Développeur** IO Interactive
**Âge conseillé** 18+
**Site** http://hitman.com/
**Prix** Environ 45 euros
**Sortie** 20 novembre
**Configuration recommandée** Dual-Core 3 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo
**Texte & voix** Français

Dans leurs previews respectives, nos bons Tick et Jika soulevaient une question grave, mais fondamentale. À voir la licence copier *Assassin's Creed* ou *Splinter Cell* et céder devant la modernité, l'heure n'était-elle pas à la retraite ? Le chauve code-barré devait-il raccrocher les Silverballers une bonne fois pour toutes ? Je n'ai pas envie de vous gâcher la lecture de quatre pages d'analyse brillante, mais je vous réponds tout de suite sans ménagement : non.

## Pulp fictions

Contentons-nous de résumer cet épisode sans spoiler : 47 est dans une galère monstre. *Blood Money* se concluait sur la trahison de Diana, le contact entre l'assassin et l'Agence. Cet épisode débute peu de temps après, juste avant que l'assassin ne se voie désavoué par la terre entière. Une fois les retrouvailles consommées, vingt missions s'offrent à vous, toutes subdivisées en chapitres de tailles variables, dont les objectifs vont du contrat d'exécution au jeu du chat et de la souris vers un point de fuite. Même si les chapitres s'efforcent de construire une trame continue, *Hitman* ne bénéficie pas d'un scénario complexe. Il se veut même plus détendu que les épisodes précédents, et va même jusqu'à faire preuve d'ironie. Beaucoup moins sombre que ses aînés, *Absolution* se met en scène comme une série B et s'apprécie comme tel, avec ses personnages de losers pathétiques et des dialogues aussi empruntés que bas du front. Des ruelles sordides de Chicago à la torpeur redneck du Dakota, le jeu déploie une ambiance de nanar chic et bon enfant, où Chuck Norris et Bud Spencer pourraient s'inviter en toute logique. 47 croisera même la route, sans explication rationnelle, de nonnes psychotiques (passage ayant d'ailleurs suscité une certaine polémique à sa présentation), comme échappées d'un *Planète Terreur*. Reste à regretter que ses cinématiques, assez laides, et l'imposition d'une VF paresseuse viennent gâcher cette immersion *Grindhouse* à coups de dialogues mal incarnés. Mais je pinaille : de toute évidence, l'enjeu d'un *Hitman* n'a jamais été le récit principal, mais plutôt la scénarisation de ses missions, véritables exercices de mises en situations perverses. Et sur ce point, IO Interactive s'est fait plaisir. Au point que j'en ai stoppé ma progression, juste pour le plaisir d'écouter les dialogues et historiettes des PNJ, sentir le pouls de ces tableaux animés, guetter le moindre de ces phénomènes. *Hitman*, c'est une horloge dont on aime actionner les rouages pour la seule beauté de sa mécanique. D'autant que la licence s'est fendue d'un lifting graphique particulièrement séducteur. Son nouveau moteur, le Glacier 2, dispense une palette chromatique et lumineuse assez hallucinante, secondée d'un sens maniaque du détail. Le level design étant le nerf de guerre d'une telle licence, il atteint ici un degré – pour peu qu'on ait une carte vidéo endurante – de perfectionnement rarement atteint. Autre bonne nouvelle : le jeu est long. Son scénario court



J'ai enfin trouvé le moyen parfait pour cacher ce satané code-barres. En plus, je peux jeter des criminels en prison !

**« UNE HORLOGE DONT ON AIME ACTIONNER LES ROUAGES POUR LA BEAUTÉ DE SA MÉCANIQUE. »**

### EN RÉSUMÉ

47 ressort d'un lifting réussi et, malgré quelques fautes de goût, s'en tire avec les honneurs. La richesse narrative et l'engouement compétitif que cet *Absolution* parvient à déployer le placent haut sur le podium impitoyable des jeux d'infiltration.

+
- Palette narrative richissime
- Level design de toute beauté
- Le mode « Contrats »

−
- (Mauvaise) VF imposée
- IA parfois incompréhensible
- Quelques bugs vidéo

**VERDICT 16/20**


Certains effets de lumière sont parfois à couper le souffle.


Un des « Contrats » : trouver le moyen d'assassiner la cible sur scène sans éveiller aucun soupçon.


Non, l'agent 47 ne fait pas une blague de sale gosse : il bosse, là.

tranquillement sur une quinzaine d'heures, rien qu'en normal. Quand on connaît la rejouabilité d'une telle expérience, les perspectives temporelles sont pratiquement triplées. Et rejouabilité il y a, je peux vous l'assurer.

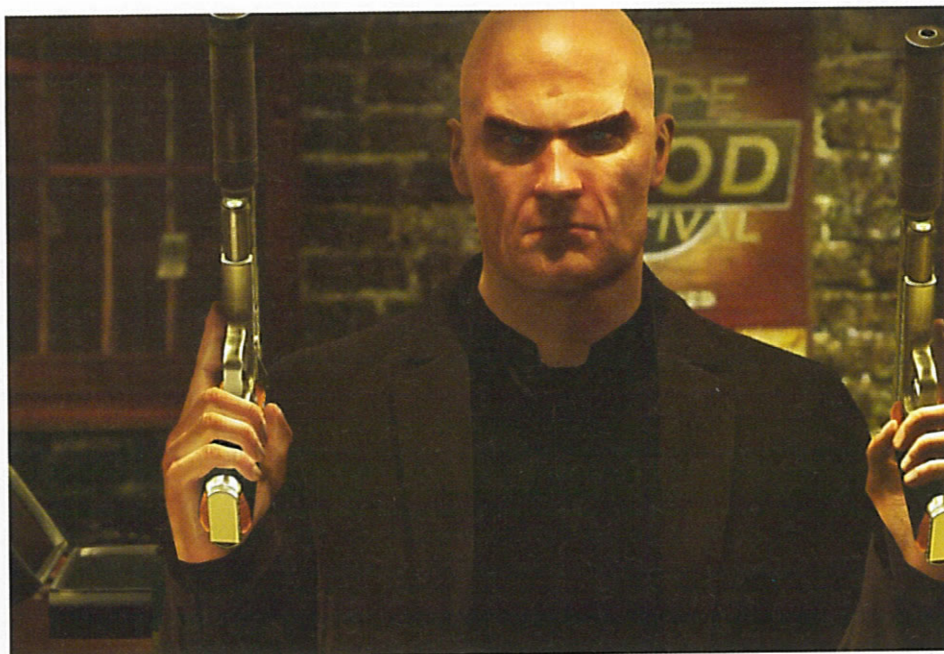
## Chauvinisme en bac à sable

De tous les jeux d'assassin, *Absolution* est peut-être celui qui se rapproche le plus du fantasme d'exhaustivité. On a du mal, en une seule partie, à comptabiliser le nombre d'armes et de voies accessibles pour commettre ses méfaits. Inutile de préciser que oui, le jeu permet aussi une approche expéditive et ne la punit pas d'un game over. Oui, le jeu peut donc se tartiner en deux heures, écume aux lèvres *[NDLR : un peu comme* Dishonored*]*. Mais quel intérêt ? Comme je sais que je parle à des puristes du genre, ceux qui ne peuvent souffrir de se faire démasquer sans relancer automatiquement leur checkpoint, inutile de préciser que le fun vient à celui qui embrasse la philosophie d'une ombre. D'autant que chaque action rapporte des points et pénalise les maladresses en vue d'un score final. IO a d'ailleurs eu la bonne idée d'adjoindre à ce tableau un indice international, qui titillera forcément la glande du compétiteur. On pourra toujours se lamenter du sixième sens, assistanat visuel affichant le trajet des gardes. Mais, face à certaines densités (impressionnantes) de foule, la feature devient indispensable. Et reste totalement optionnelle, de surcroît. Plus critiquable reste le tir multicible au ralenti (qui ne sert à rien sauf à un effet d'épate),

**« *HITMAN ABSOLUTION* PERMET AUSSI UNE APPROCHE EXPÉDITIVE ET NE LA PUNIT PAS D'UN GAME OVER. »**



Une des séquences sous haute tension : attendre un train dans la foule et monter dedans sans se faire repérer par les flics.



Il se dégage de ce regard bleu azur une innocence rare, dont le monde moderne nous avait écartés. 47, le retour aux valeurs simples.





Parmi les joies de la diversion : déclencher une bagarre d'ivrognes.

et la trop grande latitude allouée aux maladresses. Fini les missions minutées, où il fallait faire preuve d'autant de discrétion que de planification temporelle, sous peine de rater sa cible.

## Contrats de confiance

Finalement, la plus grande nemesis de ce nouvel *Hitman* reste son timing : sortir après *Assassin's Creed* (alors que ce dernier lui doit tout) mais surtout après *Dishonored*, autre poids lourd du genre. Même si les deux jeux s'avèrent différents sur la longueur, la comparaison est inévitable. Pour le coup, *Hitman* accuse, malgré une ergonomie irréprochable, une raideur de mouvement qui fait certes partie intégrante du challenge, mais qui s'avère parfois trop frustrante. On pourrait aussi se braquer sur ses incontournables aberrations de réalisme. Même si l'IA s'avère assez finaude (bien plus que celle de *Dishonored*, pour le coup), il faudra souvent laisser sa logique au placard face à leurs réactions, proches du delirium tremens (ou alors, ils ont été formés par Savonfou). Mais c'est surtout le manque d'audace générale qui déçoit. Bien plus performant que ses aînés, *Absolution* ne fait que reprendre des préceptes instaurés par *Blood Money* et en abandonne bizarrement certains (quid du système de réputation ? quid des lampes ?) qui ne le méritaient pas. Seule nouveauté, mais de taille : le mode Contrats. Dans ce dernier, libre à chacun de reprendre une mission, marquer la(es) cible(s) de son choix, choisir l'arme et la manière pour l'exécuter, puis de le poster comme défi à la communauté. Ce mode est jouissif car il met en lumière le plaisir ultime de l'expérience *Hitman* : s'insérer dans ses micro-fictions et se caler sur leur tempo, infiltrer la matrice narrative et devenir un de ses virus, étudier le moment parfait pour fondre sur sa proie. Grâce à cet esprit compétitif soumis à l'imagination de ses joueurs, ce mode creuse avec brio la richesse sandbox d'une telle série, touchant au cœur tous ses fans. De quoi signer un retour en fanfare pour une des icônes les plus classes du jeu vidéo et oublier un tant soit peu sa timidité conceptuelle.

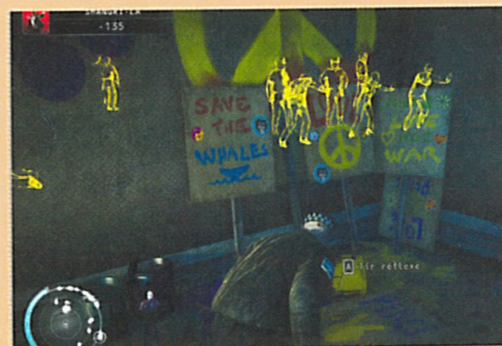
**IANOO**



Le jeu se permet parfois des séquences purement spectaculaires.

## À DURÉE INDÉTERMINÉE

Dans le détail, « Contrats » permet de rejouer une mission du scénario et de marquer jusqu'à trois cibles de son choix, avec une arme ou un costume imposé (ou non), ainsi que des restrictions à respecter (pas de cadavre laissé en évidence, pas de tir raté, etc.) Idée géniale : le créateur de la mission doit d'abord réussir le contrat pour qu'il soit validé et proposé à la communauté. Autre joie de la compétition participative : le Sniper Challenge, pur exercice de scoring, où 47 doit éliminer le plus grand nombre de cibles, dans un temps imparti.






Cet endroit s'appelle Little Venice. Pourtant, il n'y a pas de gondoles.

**Genre** Point & click
**Éditeur** Daedalic Entertainment
**Développeur** Daedalic Entertainment
**Âge conseillé** +12
**Site** www.deponia.de/en
**Prix** Environ 20 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Processeur simple cœur 2.5 GHz ou double cœur 2 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique OpenGL 2.0 compatible avec 512 Mo de mémoire vidéo
**Texte & voix** Anglais

**EN RÉSUMÉ**

On avait fini par croire que le bon point & click ne pêchant sur aucun point était devenu un mythe. Et puis *Chaos of Deponia* débarque et fout le bordel. Un beau bazar qu'on retrouvera volontiers.

+
- Loufoque et bien écrit
- Joliment apprêté
- Belle ambiance musicale
- De beaux casse-têtes

−
- En anglais, allemand ou russe
- Mini jeux aux règles obscures

**VERDICT 17/20**

RAMASSAGE DES ORDURES

# CHAOS ON DEPONIA

## Hypothèse : si on ne sort jamais les poubelles sur cette planète faite de détritus, c'est qu'aucun sac n'est assez gros pour faire rentrer Rufus et ses chevilles gonflées.

Aussi étrange que cela puisse paraître, un titre de jeu vidéo ne se doit pas forcément d'être mensonger. Bien sûr, si comme moi vous cherchez encore les *Révélations* derrière *Assassin's Creed*, vous risquez d'en douter. Mais le fait est que *Chaos on Deponia* existe pour nous prouver le contraire. Attention toutefois à ne pas se tromper de cible : il serait facile de croire que l'apocalypse dont on nous parle concerne la volonté des méchants de l'Organon d'éradiquer la planète poubelle Deponia en lui envoyant une bombe sur la gueule. Ce serait se planter de coupable. Non, le vrai danger est tout autre et se résume en un mot : Rufus. Un prénom que l'on donnerait bien volontiers à son chien si l'on n'avait pas connu l'horripilant héros de *Deponia* avant. Parce qu'après l'avoir croisé dans le premier épisode de la trilogie, impossible d'oublier cet affreux personnage dont l'immense ego pourrait à lui seul permettre de loger tous les habitants de sa planète en cas de sinistre. D'ailleurs, c'est bien simple, depuis cet été, tous les abrutis que je croise s'appellent Rufus.

### Bye bye Régis

Aucun, cependant, n'a su lui arriver à la cheville. Car Rufus est un crétin, un vrai. Un qui rit comme un adolescent dont on aurait retiré le cerveau à la hache. Un qui met sur pied des plans tout aussi diaboliques qu'inefficaces avec la suffisance de les croire parfaits. Bref, un Rufus dans toute sa splendeur qu'on va devoir une fois encore se coltiner pendant huit à dix heures de bonheur. Oui, de bonheur.

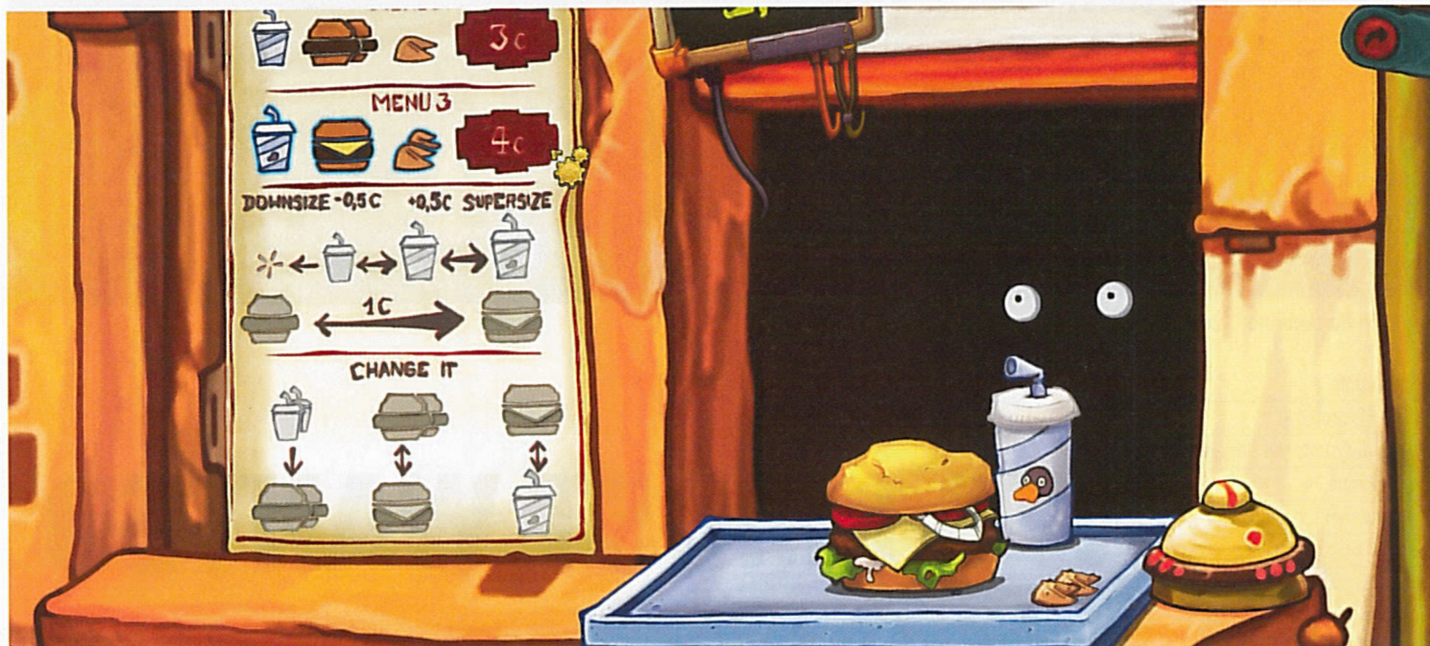
Car en toute franchise, on aura du mal à reprocher quoi que ce soit à ce deuxième volet de la trilogie *Deponia*, ou alors de simples broutilles. Comme des voix ou, plus humblement, des sous-titres en français toujours absents, des animations pas encore à la hauteur de la qualité graphique du titre, et... voilà. Autrement dit, rien de suffisamment sérieux pour venir contrebalancer le génie dont fait preuve ce deuxième volet. Génie qui s'exprime d'ailleurs dès les premières secondes avec un didacticiel champion de l'autodérision. Le reste du jeu est de la même trempe, se foutant de la tronche du jeu d'aventure à l'ancienne tout en en reprenant les codes, un brin modernisés, avec brio. Plus question de partir à la quête du pixel manquant (on laisse cela à



Incarner un débile fini, ce n'est pas sans risque.




Comment peut-on bombarder une ville qui vénère à ce point les ornithorynques ?




Un mini jeu à base de burgers. Les fourbes ! Ils ont trouvé le moyen de nous faire rester.

## « ON AURA DU MAL À REPROCHER QUOI QUE CE SOIT À CE DEUXIÈME VOLET DE LA TRILOGIE *DEPONIA*. »

la curiosité de Molyneux). *Chaos on Deponia* offre toujours de l'aide, mais pas trop : les indices sont proscrits mais des objets interactifs peuvent être mis en évidence. Même constat niveau difficulté, les assemblages d'items sont loin d'aller de soi, et quelques rares énigmes vous feront vous arracher les cheveux (ah ce code secret… quelle merveille !) Heureusement, chacun des habitants vous sortira une petite expression farfelue et joliment intégrée dans la conversation pour vous guider dans votre tâche. Et ce ne sera pas du luxe.

### L'amie molette

Paradoxalement, c'est quand apparaît un mini jeu que cela se corse. Pas que l'allergie inévitable face à ce genre de pratiques du point & click moderne ait le temps de nous ramollir le cerveau, non, car pouvoir sauter ces parenthèses nous évite ce genre de déconvenues. Le problème est ailleurs. Et bien plus grave. En effet, il semblerait, mais ce n'est qu'une hypothèse, que comprendre les règles de ces machins revienne au fond à résoudre les énigmes les plus retorses du déjà pas fastoche *Chaos on Deponia*. Du coup, voilà l'ego touché, et la souris mise dans l'engrenage. Totalement barré, ce jeu ne nous épargnera donc rien. Si ce n'est, peut-être, des crampes aux doigts à force d'ouvrir un inventaire bien complet : les développeurs ont découvert la molette de souris, et on les en remercie. Drôle, soigné, joli, bourré de références qui se cachent subtilement et surtout rempli d'ornithorynques, *Chaos on Deponia* nous livre donc une jolie morale qu'on n'oubliera pas de sitôt. En effet, qu'il s'agisse de planètes poubelles ou de point & click prétendument moribond, on aura toujours besoin d'un Rufus pour sauver ses fesses.

**OSEF**



Dans *Deponia*, Goal tombait du ciel à cause de Rufus. Certaines choses ne changent pas.

### À RETENIR

**Les développeurs n'ont rien voulu lâcher, mais avec deux épisodes sortis en trois mois tout juste, ils ont forcément un truc. Du genre qui vous permet de transformer 24 heures en 64, ou de changer d'yeux quand ceux-ci commencent à ne plus assurer. À moins que les Allemands n'aient enfermé des esclaves dans la cave pour faire le sale boulot. Prions pour qu'ils ne se fassent pas chopper avant la sortie du dernier opus, prévue, à ce rythme, pour début février.**




Hey ! On t'a reconnu, Bumblebee !

**Genre** Course
**Éditeur** Electronic Arts
**Développeur** Criterion Games
**Âge conseillé** 7+
**Site** www.needforspeed.com/
**Prix** Environ 40 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo
**Texte & voix** Français

NFS : NOT WANTED

# NFS : MOST WANTED

Que faire quand ton rédacteur en chef spécialiste des jeux de bagnole se ruine un ménisque et que tu te retrouves avec un *Need for Speed* à tester alors que tu sais à peine différencier l'embrayage du frein ?

## EN RÉSUMÉ

C'est sympa, joli et bourrin comme il faut. Mais ce nouveau *Most Wanted* tourne vite en rond, la faute à une map fade, à la redondance des modes de jeu et au nawak total du multi.

**+**
- Arcade qui s'assume
- Plein les yeux, plein les oreilles
- Collectionner les caisses

**–**
- Pas assez de modes de jeu
- L'IA un peu couillonne
- Le multi anarchique

**VERDICT 12/20**

C'est une bonne question. La première solution est de la jouer à l'esbroufe, balancer des trucs un peu pointus pour faire genre. Dire que ce *NFS* version Criterion lorgne à mort du côté de *Burnout Paradise* dans un trip arcade assumé et bien bourrin. On peut aussi gagner du temps en balançant qu'il y a 41 caisses dans le jeu, parmi lesquelles des voitures de sport Lamborghini, des berlines Aston Martin ou encore des gros pick-up Ford. Mais le problème de l'esbroufe, c'est qu'on est vite dans la merde, à ne plus savoir quoi dire pour poursuivre son argumentaire. La deuxième solution revient à gagner du temps en affirmant que le jeu est très joli, avec une map plutôt grande mais surtout morne et dénuée de cachet. Ah oui, et on peut aussi dire que le son des moteurs est top, surtout quand on passe sous un tunnel et que le vroum-vroum résonne de façon chouette.

### Asphalte et mandarine

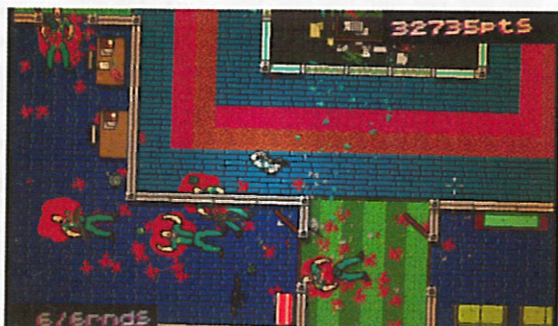
Enfin, il existe une troisième solution. Celle de l'honnêteté qui m'amène à révéler à quel point je me suis ennuyé devant *NFS : Most Wanted*. Le concept même du jeu est chiant à mourir. Il faut gagner des courses pour accumuler des points, qui donnent accès à de nouvelles courses, le but étant de battre des rivaux dans des duels pour les dépasser au classement *Most Wanted*. Après quelques heures, on se retrouve donc au panthéon des chauffards du coin, après avoir terrassé des adversaires contrôlés par une IA insupportable, qui vous rattrapent en ligne droite et qui vous attendent quand vous vous viandez. Du coup, que reste-il ? La possibilité d'exploser des panneaux publicitaires qui se reconstruisent de suite, rendant l'entreprise affreusement laborieuse. Bof… Je me suis donc résigné à rejoindre des Allemands pour une session multijoueur qui n'a jamais démarré. Parce que le système est mal foutu et que les joueurs sont dissipés. Tout le monde se rentre dedans, comme dans ces parties fines que Jika organise sans sommation sur le parking de la rédac. Au bout d'une demi-heure à jouer aux auto-tamponneuses à un carrefour, en attendant que les concurrents soient prêts à en découdre, j'ai lâché l'affaire et je me suis épluché une mandarine.

**DEEZ**



Dites, les mecs, c'est pas pour être désagréable, mais ça serait sympa de ranger un peu quand on a des invités, non ?


Les intermèdes évoquent *Lone Survivor*. Y a pire référence.



La licorne qui orne la tête de mon perso et qui n'apparaît pas bien à l'image fait partie des masques glauques à débloquer.

**Genre** Puzzle-shoot-infiltration
**Éditeur** Devolver
**Développeur** Dennaton Games
**Âge conseillé** 18+
**Site** http://hotlinemiami.com/
**Prix** Environ 9 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Processeur 1 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 32 Mo
**Texte & voix** Anglais

ROSE BOUM-BOUM

# HOTLINE MIAMI

Quand on m'appelle, en général, c'est pour me vendre du double-vitrage. Le héros de *Hotline Miami*, lui, reçoit des ordres de tuer. Et puisqu'il n'est pas contrariant, il les exécute.

Je décroche le téléphone : « Allo, c'est Jean-Mich', du service compta ! Je t'appelle parce que j'aimerais bien que tu te rendes au 14, rue Tessa Martin, et que tu me rapportes un formulaire B12... si tu vois ce que je veux dire. » Ce genre de coup de fil un peu cryptique, le héros en reçoit quasi quotidiennement. Le nom est toujours différent. Le prétexte à chaque fois un peu plus bidon. Mais la mission reste toujours la même. Il s'agit d'aller à l'adresse indiquée, et de tuer tout le monde. Sauf que les types en face, ce sont des Russes pas commodes, et que leurs armes, elles ne tirent pas du bortsch. D'ailleurs, *Hotline Miami*, c'est le royaume du « une balle égale un mort ». Et un peu à la manière d'un *Super Meat Boy*, au moindre faux pas, on recommence immédiatement au début du niveau, ou du moins de l'étage en cours. Alors, comme dans *Super Meat Boy*, on meurt dix, vingt, cinquante fois, on essaye différentes stratégies, et on finit par découvrir l'itinéraire idéal et le timing parfait qui nous permettent enfin de passer au tableau suivant.

## Deux clics à Miami

Parce que contrairement aux apparences, *Hotline Miami* est moins un jeu d'action ultra violent qu'un puzzle game qui demande du doigté. Si j'osais, je dirais même qu'il s'agit d'un authentique jeu d'infiltration, puisque l'idée, finalement, c'est de nettoyer les pièces en évitant de se faire repérer afin de ne pas se retrouver débordé. Même si les derniers chapitres musclent le propos, et qu'il devient difficile de s'en sortir sans un bon gros fusil à pompe des familles. À part ça, impossible de parler de *Hotline Miami* sans évoquer son esthétique. Je vous assure, j'ai essayé, mais du coup la page était à moitié vide, ça fait pas sérieux. Alors c'est simple : c'est un gros trip sous acide. On dirait du *Orange Mécanique* mis en scène par Michael Mann, du *Old Boy* à la sauce *Trainspotting*. En écoutant son OST, on pense aussi à *Drive* façon chiptune. Sourde, obsédante, c'est la bande-son morbide d'un monde qui s'effondre sous les coups detatane du héros.

**EDDIE WALOU**

**EN RÉSUMÉ**

Les créateurs d'*Hotline Miami* viennent d'inventer les concepts de jeu d'infiltration ultra violent et de puzzle game défoulant. Une expérience hallucinée, malsaine, cathartique et réjouissante.

+
- Le parti pris graphique
- La bande-son
- À la fois violent et malin

−
- Quelques bugs et plantages
- Un poil court

**VERDICT 16/20**



En extérieur, dès que l'on a le monde dévasté en toile de fond, le jeu a vraiment de la gueule.

**Genre** Action/Plateforme
**Éditeur** Microsoft
**Développeur** Tequila Works
**Âge conseillé** 16+
**Site** www.deadlightgame.com/
**Prix** Environ 12 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 2 GHz, 4 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo
**Texte** Français **& voix** Anglais

MILK-SHAKE OF THE DEAD

# DEADLIGHT

« Oh, monsieur Deez, vous prendrez bien un peu de *Walking Dead* ? Et vous ne voulez pas un peu de *Limbo*, pour pimenter tout ça ? Sinon, j'ai un soupçon de *SAW* et de *Silent Hill*, je vous le mets aussi ? »

*Deadlight*, c'est un peu le cocktail de fin de soirée qu'on se concocte quand on est déjà bien cuit. On prend un gobelet en plastique, on vide deux ou trois fonds de bouteille dedans et on mélange le tout en collant un peu de jus de fruit pour se donner bonne conscience. On se dit que la saveur des ingrédients de base ne peut aboutir qu'à un amalgame savoureux. Et là, le verdict tombe : ça sent le moisi, c'est pas bon et ça file la courante. Sans aller jusqu'à ces extrêmes, le jeu de Tequila Works (un nom qui justifie parfaitement cette intro alcoolisée) comporte effectivement un arrière-goût rance et désagréable, propre à ces jeux qui partent d'une intention louable mais qui se perdent en cours de route.

## Randy Patchwork

Au départ, il y a de quoi être optimiste. On est face à un très beau jeu de plateformes en 2D, sublimé par des arrière-plans spectaculaires, une ambiance crépusculaire bien rendue et un petit moteur physique bien fichu. L'action se passe à Seattle, où les Ombres (des zomblards classiques) ont envahi les rues. Le monde est en miettes, les survivants s'entretuent. On est donc dans du *Walking Dead*-like lambda jusqu'au cou et même les cinématiques renvoient au coup de crayon de Charlie Adlard. Mais après un début enthousiasmant, le jeu succombe aux sirènes du die and retry chiantissime et se met à batifoler dans le non-sens abyssal. Au beau milieu du chaos, Randy, le héros bourru et couillon, doit faire face à un psychopathe qui le force à traverser des égouts truffés de pièges. Quelques minutes plus tard, on aide ce même taré à retrouver son fils en prenant des risques inconsidérés... Ce qui nous amène à combattre des militaires violeurs et à avoir des hallucinations. Oui, parce que l'esprit de notre héros est tout bouleversifié depuis que sa femme et sa fille ont disparu. Bah ouais, forcément. En quatre heures de jeu, *Deadlight* compile quasiment tous les clichés du genre. Devant ce manque flagrant d'inspiration, conjugué à cet aspect die and retry bien gavant (Randy fait des sauts de dix mètres mais se noie dans un mètre de flotte), j'ai terminé le jeu en poussant de gros soupirs d'exaspération avant d'accueillir le générique de fin avec soulagement. Ce qui n'est pas bon signe, vous en conviendrez.

**DEEZ**

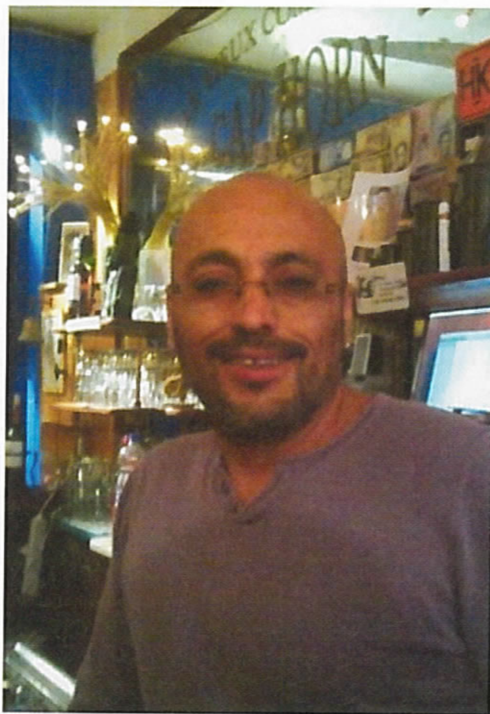
## EN RÉSUMÉ

Avec un peu plus d'originalité dans son propos, *Deadlight* aurait pu s'imposer comme un bon survival 2D mâtiné de plateformes. En l'état, il n'est qu'un titre joli mais affreusement creux.

\+
- L'ambiance post-apo
- La réalisation
- Collecter les pages du journal

−
- Tous les clichés du genre
- Une endive pour héros
- Le die and retry

**VERDICT 12/20**


Ne vous fiez pas à son sourire coquin. Le boss de fin ne vous fait aucun cadeau.


Entre deux vagues d'ennemis, les coéquipiers se relaxent en écoutant Sundin lire du Dostoïevski.

**Genre** Party-Game/Aventure
**Éditeur** Votre portefeuille
**Développeur** Votre foie
**Âge conseillé** 18+
**Site**
8 rue de Birague, 75004 Paris
**Prix** Cher (surtout si vous partez en dernier)
**Sortie** Disponible tous les soirs
**Configuration recommandée**
La table du fond, près des toilettes
**Texte** Français & **voix** Espagnol

HOUBLON ET DRAGONS

# LE CHILIEN

C'est le jeu plus pratiqué par la rédaction depuis des années. Et pourtant, nous ne l'avons pas encore testé pour de vrai. Réparons cette erreur en narrant notre dernier raid en date dans l'antre du diabolique Léo.

Avant de lancer une partie, mieux vaut se préparer. Un hot-dog pour les uns, un Big Mac pour les autres. Le Chilien, c'est l'inverse des montagnes russes : mieux vaut avoir l'estomac bien rempli avant de s'y risquer. Mais pas le temps de digérer, le jeu débute. On investit les lieux et on repère les spots à sécuriser au plus vite. La table du fond apparaît comme une évidence, non loin des WC et de l'abominable portrait de l'Enfant Lune. Le challenge étant colossal, nous avons réuni une belle équipe habituée à jouer en coop. Eddie Walou et Lucky sont en première ligne, pour tanker comme des brutes au cœur des hordes de houblon malfaisantes. En back-up, Force Rose, Kracoukas, Ianoo et Sundin répondent présents, jamais les derniers pour défourailler de monstrueux cocktails. Nous avons aussi quelques pièces d'infanterie mobiles (Bruno, Cyd...) qui, bien que moins aguerris à ces joutes, n'hésitent jamais à se sacrifier pour notre cause. Et alors que l'ennemi lève sa première armée, ayons une pensée émue pour nos regrettés paladins qui manquent à l'appel ce soir. Jika, Savonfou, Mister Tick. Vos esprits nous accompagnent.

## We'll be back

La première vague ne pose aucun problème. Une bière par-ci, un mojito par-là. Chacun reste à son poste, sans défaillir. Les deuxième et troisième offensives sont déjà plus difficiles à encaisser. La rudesse du choc en fait vaciller certains, qui commencent à tituber et à perdre pied. Et encore ! Ce n'est rien comparé à ce qui nous attend ensuite. Les vagues suivantes déferlent sur nous, implacables et coriaces. Mais tout le monde s'entraide. Quand l'un menace de succomber, un autre lui prête main-forte. Nous sommes un pack. Nous sommes la Horde du Contre-Vin. Et nous tenons bon jusqu'à l'ultime épreuve, l'insurmontable boss final. Comme toujours, le tenancier Léo nous porte l'estocade avec une tournée de shots et une addition d'une violence inouïe. Cette fois, c'est terminé. Nous sommes vaincus, terrassés par l'ennemi. Mais qu'à cela ne tienne, nous reviendrons vite. Parce que ce qui est bien, avec le Chilien, c'est qu'il y a toujours un autre épisode.

**DEEZ**

**EN RÉSUMÉ**

Comme tous les grands jeux, Le Chilien ne se démode pas. Année après année, il continue de nous surprendre, de nous enthousiasmer et de nous enivrer. Tournée générale !

\+
- Le challenge
- Génial en coop
- Le boss de fin

−
- Le lendemain difficile

**VERDICT 20g/20**



En extérieur, dès que l'on a le monde dévasté en toile de fond, le jeu a vraiment de la gueule.

**Genre** Action/Plateforme
**Éditeur** Microsoft
**Développeur** Tequila Works
**Âge conseillé** 16+
**Site** www.deadlightgame.com/
**Prix** Environ 12 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 2 GHz, 4 Go de RAM, carte vidéo 512 Mo
**Texte** Français **& voix** Anglais

MILK-SHAKE OF THE DEAD

# DEADLIGHT

« Oh, monsieur Deez, vous prendrez bien un peu de *Walking Dead* ? Et vous ne voulez pas un peu de *Limbo*, pour pimenter tout ça ? Sinon, j'ai un soupçon de *SAW* et de *Silent Hill*, je vous le mets aussi ? »

*Deadlight*, c'est un peu le cocktail de fin de soirée qu'on se concocte quand on est déjà bien cuit. On prend un gobelet en plastique, on vide deux ou trois fonds de bouteille dedans et on mélange le tout en collant un peu de jus de fruit pour se donner bonne conscience. On se dit que la saveur des ingrédients de base ne peut aboutir qu'à un amalgame savoureux. Et là, le verdict tombe : ça sent le moisi, c'est pas bon et ça file la courante. Sans aller jusqu'à ces extrêmes, le jeu de Tequila Works (un nom qui justifie parfaitement cette intro alcoolisée) comporte effectivement un arrière-goût rance et désagréable, propre à ces jeux qui partent d'une intention louable mais qui se perdent en cours de route.

## Randy Patchwork

Au départ, il y a de quoi être optimiste. On est face à un très beau jeu de plateformes en 2D, sublimé par des arrière-plans spectaculaires, une ambiance crépusculaire bien rendue et un petit moteur physique bien fichu. L'action se passe à Seattle, où les Ombres (des zomblards classiques) ont envahi les rues. Le monde est en miettes, les survivants s'entretuent. On est donc dans du *Walking Dead*-like lambda jusqu'au cou et même les cinématiques renvoient au coup de crayon de Charlie Adlard. Mais après un début enthousiasmant, le jeu succombe aux sirènes du die and retry chiantissime et se met à batifoler dans le non-sens abyssal. Au beau milieu du chaos, Randy, le héros bourru et couillon, doit faire face à un psychopathe qui le force à traverser des égouts truffés de pièges. Quelques minutes plus tard, on aide ce même taré à retrouver son fils en prenant des risques inconsidérés... Ce qui nous amène à combattre des militaires violeurs et à avoir des hallucinations. Oui, parce que l'esprit de notre héros est tout bouleversifié depuis que sa femme et sa fille ont disparu. Bah ouais, forcément. En quatre heures de jeu, *Deadlight* compile quasiment tous les clichés du genre. Devant ce manque flagrant d'inspiration, conjugué à cet aspect die and retry bien gavant (Randy fait des sauts de dix mètres mais se noie dans un mètre de flotte), j'ai terminé le jeu en poussant de gros soupirs d'exaspération avant d'accueillir le générique de fin avec soulagement. Ce qui n'est pas bon signe, vous en conviendrez.

**DEEZ**

### EN RÉSUMÉ

Avec un peu plus d'originalité dans son propos, *Deadlight* aurait pu s'imposer comme un bon survival 2D mâtiné de plateformes. En l'état, il n'est qu'un titre joli mais affreusement creux.

+
- L'ambiance post-apo
- La réalisation
- Collecter les pages du journal

−
- Tous les clichés du genre
- Une endive pour héros
- Le die and retry

**VERDICT 12/20**



**Genre** FPS
**Éditeur** Electronic Arts
**Développeur** Danger Close
**Âge conseillé** 16+
**Site** www.medalofhonor.com
**Prix** Environ 50 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Dual-Core 3 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique 1 Go
**Texte & voix** Français

**Allez, je suis sympa, je vous balance directement la cinématique de fin : deux mères américaines et patriotes qui pleurent à l'enterrement d'un courageux soldat ricain.**

AMERICA, FUCK YEAH !

# MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

*Medal of Honor* a gagné la course : il est sorti avant *Call of Duty*, à qui il rêve de tailler des croupières. Il aurait fallu un peu plus que cela pour se démarquer.

**EN RÉSUMÉ**

On peut critiquer le « message » de *Medal of Honor* et l'on peut aussi se contenter de le décrire comme un jeu qui n'apporte rien, qui est répétitif, ennuyeux, et qui n'hésite pas à se vautrer dans les clichés.

\+
- Quelques rares moments plaisants
- Le Frosbite 2...

\-
- ... mais pas très rentabilisé
- On s'ennuie
- Just another FPS

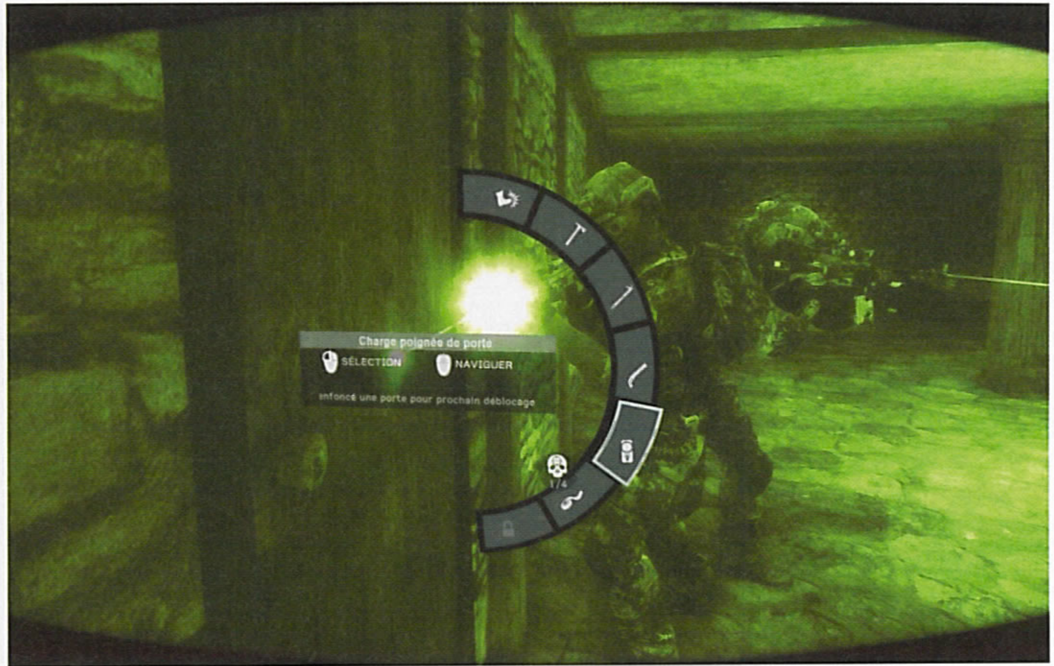
**VERDICT 09/20**

Travailler pour un mensuel comporte de nombreux avantages, comme celui d'avoir le temps de finir *Medal of Honor* avant d'en écrire le test. Il y a aussi des inconvénients, comme le fait qu'avant d'écrire ce test, j'ai eu le temps de finir *Medal of Honor*... Je ne suis sûrement pas le premier journaliste à vous parler de la suite de l'odieux reboot sorti en 2010 : la plupart de mes confrères ont dû s'offusquer du tour terriblement nationaliste pris par le jeu, dans lequel on peut même déceler des traces de racisme, pour peu que l'on soit mal disposé. À vrai dire, je ne sais pas si ce déferlement de bile est bien utile. *Medal of Honor* n'est qu'un jeu beauf de plus : il vit dans l'Alabama, a perdu son job de manutentionnaire à l'usine Chrysler du coin, et est persuadé que c'est la faute des Arabes, ou des Afghans, ou des Russes tiens. De toute façon, c'est musulman et compagnie, tout ça.

## Air force ouane

Chercher de l'idéologie dans *Medal of Honor*, c'est comme vouloir donner du sens à un concert de pétomanes : des efforts bien inutiles en somme. Mais dans le même temps, comment blâmer mes confrères de jeter ainsi l'encre de leurs plumes sur cet

aspect du jeu de Danger Close? Il s'agit d'un des rares cas où il est plus facile de traiter du fond que de la forme, sur laquelle il n'y a pas grand-chose à dire. Un FPS linéaire, convenu et sans rebondissement, qui parvient à repousser encore plus loin la simplification du concept en supprimant le problème de gestion des munitions, les bots immortels qui vous accompagnent vous ravitaillant en permanence. Pour ce qui est de l'histoire, c'est l'habituelle routine faite de trafic d'armes chimiques à démanteler, et malgré les efforts visibles pour donner de l'épaisseur aux deux soldats que l'on incarne, Stump et Preacher (rescapé du premier épisode avec Dusty), tout cela reste peu original. En fait, ce qui me déplaît le plus, c'est la paresse des développeurs qui se sont retrouvés avec un gros joujou, un budget conséquent, mais qui ne se sont pas donné la peine de bosser la cohérence de leur jeu. Un exemple : lors d'une attaque contre la base d'un trafiquant d'arme serbe, on nous apprend que l'endroit est miné, mais que nos alliés des forces spéciales locales ont marqué les explosifs à la peinture. Je vous demande pardon ? Ils sont entrés, ont déminé la zone sous le nez des terroristes puis sont ressortis comme des fleurs pour m'attendre et lancer l'assaut ? Ces trafiquants sont incroyablement conciliants. Soyons honnêtes, quelques séquences sortent un peu du lot, comme ce gunfight dans une patinoire noyée dans la fumée, sans doute parce que c'est un des rares endroits un peu ouverts où l'on peut faire autre chose que du shoot cover.



On n'aime pas les portes, par ici : on en pète une toutes les trois minutes.

**« CHERCHER DE L'IDÉOLOGIE DANS *MEDAL OF HONOR*, C'EST COMME VOULOIR DONNER DU SENS À UN CONCERT DE PÉTOMANES. »**

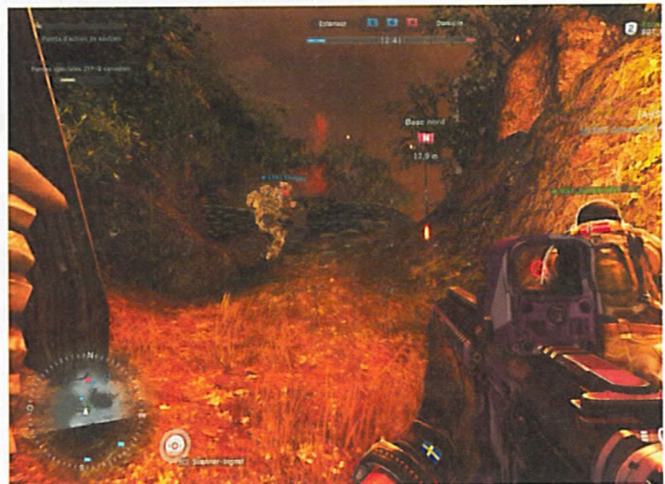
## Unis dans l'épreuve

Reste le multijoueur, une poignée de modes de jeu dans huit cartes étriquées. Danger Close chasse clairement sur les terres de *Call of Duty*, dont il n'arrive pas à reproduire la nervosité. L'expérience accumulée lors des parties débloque les armes et les équipements des six catégories de soldats (Sniper, Démolition, Artilleur, Force Spéciale) des 12 forces armées représentées (KSK allemands, GROM polonais, SAS britanniques et même des Coréens, mais pas de Français). Ce qui fait 72 classes et autant de niveaux d'expérience. Vite pris en main, vite digéré, vite oublié. On a du mal à croire que ce soit bien le Frostbite 2 qui tourne sous le capot, tant les décors sont laids et leur destruction absente. D'ailleurs, une semaine après le lancement, on ne trouve du monde que sur cinq ou six serveurs en Europe, et les stats de Battlelog m'apprennent que nous ne sommes qu'une petite poignée de joueurs français vraiment actifs. Pour un blockbuster de ce calibre, ça fait un peu désordre.

**SAVONFOU**

## L'AVIS DE DEEZ

Jouer à *MoHW* ne m'a pas mis mal à l'aise, il m'a carrément épouvanté. Atteindre un tel stade de conneries propagandistes au service d'un FPS moisi, ça relève presque de la performance. Plutôt m'asseoir cul nu sur un porc-épic que de rejouer à un jeu pareil.


Le mode multi « Zone de Tension » est le plus intéressant.



Toute ressemblance avec une scène issue d'un autre jeu est purement fortuite.




La caméra change d'angle automatiquement pour les corners, les six-mètres ou les pénos.

**Genre** Gestion
**Éditeur** SEGA
**Développeur** Koch Media
**Âge conseillé** 3+
**Site** www.footballmanager.com/
**Prix** Environ 50 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 2.2 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 128 Mo
**Texte & voix** Français

ACCIDENT DE PARCOURS

# FOOTBALL MANAGER 2013

Ces derniers temps, *Football Manager*, c'était un peu Pep Guardiola. Quelque chose d'ambitieux, de fin stratège, d'agréable et plutôt beau. Oui mais voilà, cette année, *FM 2013* est davantage Jean-Guy Wallemme.

## EN RÉSUMÉ

Après plusieurs volets très aboutis, *FM* retombe dans ses travers avec un épisode truffé de bugs frustrants et manquant de nouveautés intéressantes. Vite, des patchs !

+
- Ça reste du bon *FM*
- La com a encore été améliorée
- Le rendu 3D affiné...

−
- ... mais bourré de bugs
- Pas assez de challenges
- Attendre les patchs pour s'amuser

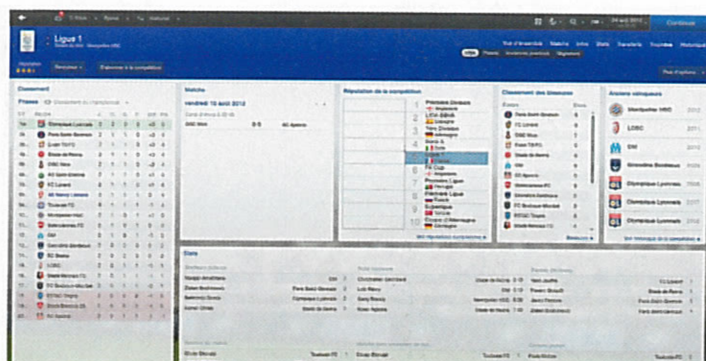
**VERDICT 14/20**

Voilà, j'ai bien conscience d'avoir fait fuir 90 % du lectorat, à commencer par mes chefs, avec cette référence sournoise au coach de l'AJ Auxerre. Oui, il l'est toujours à l'heure où j'écris ces lignes, n'en déplaise aux supporters bourguignons… Toujours est-il qu'en entamant l'article de cette manière, je veux surtout vous faire comprendre que pour la première fois depuis des lustres, j'ai du mal à accrocher au *Football Manager* annuel. Pour tout un tas de raisons qui sont à la fois insignifiantes et insupportables. À tel point que je songe sincèrement à ne pas dépasser les 1 000 heures de jeu cette année, cap que j'ai pourtant allègrement dépassé pour chaque épisode de la série depuis 1999.

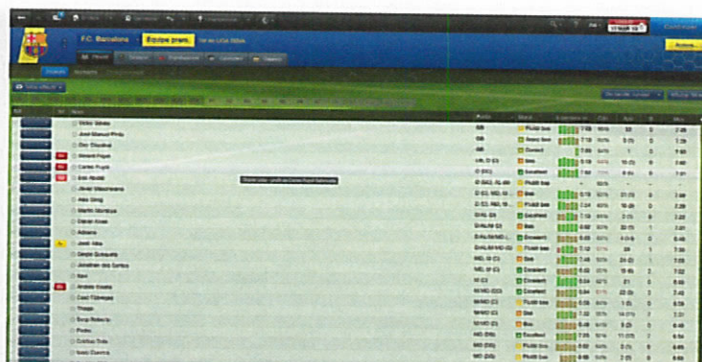
Déjà, je ne suis vraiment pas fan de la nouvelle interface. On voit bien que les développeurs ont voulu s'inspirer des canons du moment, des interfaces iOS ou encore Windows 8. C'est plutôt fluide et clair, mais esthétiquement, ça me branche moyen. Bon, il ne faut que quelques minutes pour s'y habituer et trouver ses repères. On va dire que c'est fonctionnel, à défaut d'être joli.

### Le bug du corner a muté

Je ne vais pas vous mentir, *Football Manager 2013* reste la référence du genre avec un souci du détail encore affiné. La communication interne dans les clubs est par exemple bien plus importante. Les réunions avec le staff aboutissent plus régulièrement sur des idées pertinentes du côté de la tactique, du recrutement ou du rapport avec les médias. Les adjoints n'hésitent d'ailleurs jamais à vous conseiller de dire du bien ou du mal de tel ou tel confrère, histoire de créer des liens d'amitié avec un autre club, ou au contraire de créer une tension qui pourrait amener les joueurs à se transcender dans un match ultérieur. Le rôle des adjoints ne se limite pas aux coulisses puisque ces derniers se révèlent aussi très prolixes aux bords des terrains, où ils nous donnent plein de conseils judicieux, pour modifier sa tactique ou remplacer tel ou tel joueur au bord de la crise de nerfs. Mais passons à ce qui me chiffonne dans ce *FM 2013*, à savoir les matchs vécus via le rendu en 3D. Là où les actions sont stéréotypées, où les




Ce screen inintéressant au possible vous donne une idée de la nouvelle interface graphique.




L'aspect visuel du mode FM Classique ou des challenges est tout de suite plus old school.




Centre tendu, grosse patate en demi-volée... Encore un but au terme de cette action cheatée. La plaie !

## « LES RÉUNIONS AVEC LE STAFF ABOUTISSENT PLUS RÉGULIÈREMENT SUR DES IDÉES PERTINENTES. »

bugs de collision sont fréquents, où le ballon rebondit d'un mec à l'autre comme si les joueurs avaient du flubber à la place des pieds… Et surtout, là où les buts finissent tous par se ressembler. Des centres tendus devant le but suivis de reprises en angle fermé qui perforent des gardiens aussi amorphes et troués que des passoires déprimées… Après un énième match où cette action s'est produite trois fois, j'ai fait un ragequit brutal et je n'ai même pas honte de l'avouer. Alors, vous allez me dire que comme d'habitude, le jeu va vite être patché et que le phénomène va se raréfier ou disparaître complètement. En attendant, ce truc m'a quand même ruiné mes vingt premières heures de jeu. Je ne suis pas rancunier mais il y a des limites.

### Forfait général

Sinon, les autres nouveautés de cet épisode, on les trouve dans les modes de jeu. Il y a déjà les défis qui reprennent le concept que les amateurs du concurrent *LFP Manager* (qui sont-ils, quels sont leurs réseaux ?) connaissent déjà. On y trouve une poignée de challenges différents : survivre avec une équipe plombée par les blessures, rester invaincu jusqu'à la fin de la saison, s'appuyer uniquement sur le centre de formation (le fameux Lifeban) ou encore se maintenir avec des ploucs… C'est tout pour le moment, comme dirait l'autre. Je présume que Sports Interactive va ajouter de nouveaux défis avec le temps, en espérant que ces derniers soient gratuits… Et il y a aussi le mode FM Classique. Ici, l'interface est différente du mode normal puisqu'elle nous renvoie à l'aspect visuel d'un vieux *Championship Manager*. Le choix n'est pas innocent puisque la manière de jouer à ce mode est elle aussi très old school : les conférences de presse, les causeries, les dialogues avec les joueurs... tout cela est mis de côté. On revient donc au gameplay typique d'un *CM*, par exemple, avec une vitesse de jeu accélérée (on peut boucler une saison en un après-midi) mais aussi un réel manque de profondeur par rapport au gameplay des derniers opus. Pour les nostalgiques, les mecs pressés et les gros noobzors, le FM Classique est intéressant. Pour les autres, ça sonne un poil creux et c'est bien dommage.

**DEEZ**



Se battre au pied d'une statue de la Liberté décapitée ou d'une tour Eiffel ensevelie sous la neige : *Ravaged* sait faire dans le symbolisme pompier.

**Genre** MMOFPS
**Éditeur** Reverb Publishing
**Développeur** 2 Dawn Games
**Âge conseillé** 12+
**Site** www.2dawn.com/
**Prix** Environ 20 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Quad-Core, 4 Go de RAM, carte vidéo 1 Go
**Texte & voix** Français

DANS LE DÉSERT, DEPUIS TROP LONGTEMPS

# RAVAGED

À l'orée de décembre 2012, la sortie d'un jeu post-apo fait mieux passer la pilule : les survivants pourront se tataner à coups de Gatlings montées sur buggies, dans une ambiance cuir et moustache.

Pas facile d'être un bâtard de *Mad Max* de nos jours. Pas à cause de Mel Gibson. Enfin si, mais ce n'est pas la raison principale. Avec *Borderlands*, *Fallout* ou *Rage*, il est aujourd'hui compliqué (surtout pour les petites écuries) d'alpaguer le chaland avec du post-apocalyptico-punk. Mais *Ravaged*, en plus de compter des anciens de DICE au générique, est une des premières opérations Kickstarter menées à terme. Reste à déterminer si modèle économique équivaut à modèle ludique. Le concept est limpide : piller le gameplay des MMOFPS dominants et le recadrer en contexte irradié. En bons suiveurs de *Mad Max* (le 2, surtout), 2 Dawn Games opte pour un synopsis proche du modèle d'origine : deux factions – la Resistance *versus* les Scavengers – se disputent les derniers litrons d'essence sur Terre. Leur solution ? Gaspiller leur butin en le réinjectant dans des machines de guerres motorisées, pardi !

## Anarchy reigns in the sand

Si on ne peut s'empêcher de penser à *Battlefield* ou à *Halo*, inutile d'espérer la même portée. Le jeu mise certes sur l'entente d'équipe pour capturer les ressources ennemies et une bonne coordination entre conducteur et artilleur d'un même véhicule, mais la subtilité s'arrête à ces courtoisies. *Ravaged* se consomme comme un shoot d'adrénaline, un hobby parfaitement calibré quand on a une heure à tuer. Le jeu ne renferme pas plus de deux modes sur six maps. Ses cinq classes sont non customisables et identiques pour chaque bord, sans aucun palier d'expérience. Rien de déshonorant (c'est tout de même un peu maigre), mais une seule limite : se contenter d'être une pochade arcade au genre. Côté decorum, on reste dans la tapisserie conventionnelle (sable + ruines + ciel lourd), même si certaines maps s'avèrent particulièrement intenses, car enclines à des parties épiques. Encore faut-il que celles-ci soient suffisamment peuplées, sans quoi leur immensité s'avère vite angoissante de vacuité.

**IANOO**

## EN RÉSUMÉ

Si l'on considère *Ravaged* à sa juste mesure, celui d'un défouloir peu onéreux aux décors soignés, il remplit parfaitement son rôle. Si on lui demande plus, il ne tient plus la route après deux heures de jeu.

+
- Action immédiate et instinctive
- Certaines maps très soignées
- Le prix

–
- Pas d'idée originale
- Contenu chiche
- Pas de customisation

**VERDICT 13/20**



Tip : quand vous confiez un tracteur à l'IA, elle ne consomme ni carburant, ni graines. Un bug connu depuis *Farming Simulator 2011*.


Le moteur physique n'a pas pris une ride.



Oui, il y a des missions. Et oui, celle-là s'appelle bien « Cacahouètes piégées ».

**Genre** Simulation agricole
**Éditeur** Focus
**Développeur** Giants Software
**Âge conseillé** 3+
**Site** www.farming-simulator.com/
**Prix** Environ 25 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Processeur 2 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 256 Mo
**Texte & voix** Français

LE TRACTEUR SONNE TOUJOURS DEUX FOIS

# FARMING SIMULATOR 2013

Jika, innocent : « Tu préfères tester *Medal of Honor* ou *Farming Simulator* ? » Jamais, depuis qu'on m'a demandé de choisir entre un pisco et un mojito, je n'avais été confronté à choix plus cornélien.

## EN RÉSUMÉ

Une bien mauvaise simulation qui compte sur le fait d'être quasiment la seule sur ce créneau pour se vendre quand même. Le pire, c'est que ça marche. À réserver aux amateurs de mods et de multi.

+
- Louable effort de diversité
- La communauté
- Reposant (voire chiant)

−
- Une simu ultra basique
- La physique, grotesque
- Toujours les mêmes bugs et exploits

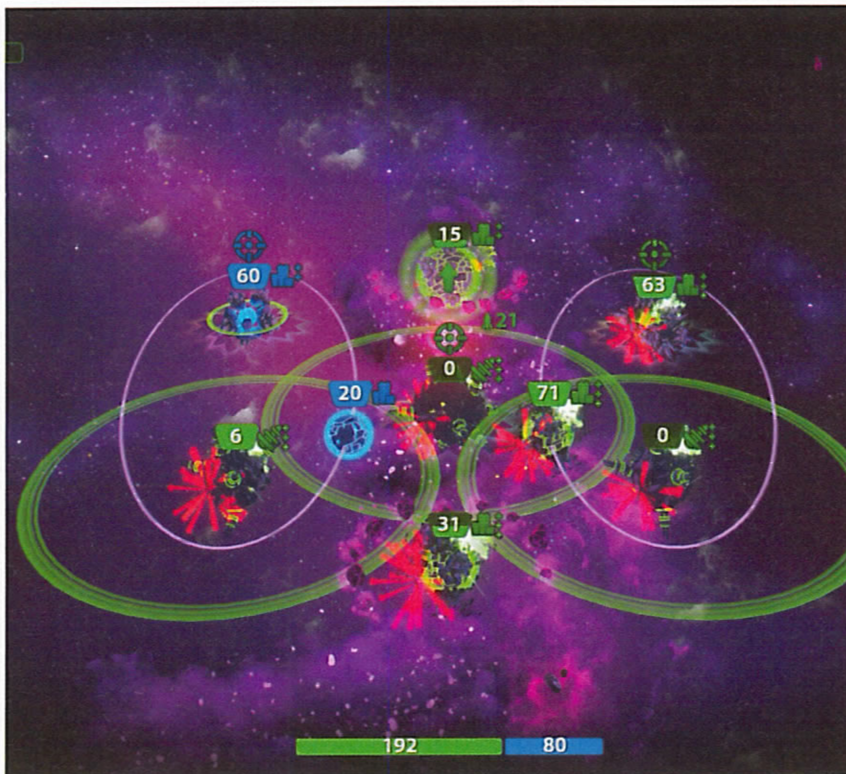
**VERDICT 05/20**

Quand je pense à mes confrères qui prétendent vivre dangereusement sous prétexte qu'ils partent en reportage en Libye ou en Afghanistan, je pouffe. Car il n'y a pire danger que celui qui vous surprend au quotidien. Prenez *Farming Simulator 2013*, qui, à l'instant, m'a arraché un bâillement tel que je me suis assez sévèrement luxé la mâchoire. Pourtant, je ne m'attends à nulle reconnaissance de mes pairs, nul prix, sans même parler d'une éventuelle promotion. Mais l'enfer, je sais ce que c'est. Je peux en parler. J'en reviens. Déjà, en 2011, *Farming Simulator* était une sacrée escroquerie : ça ne l'a pas empêché de pulvériser tous les records de vente. Sachant cela, les développeurs auraient pu se satisfaire d'une édition 2013 en forme de mise à jour, avec juste trois nouvelles couleurs de tracteur et une paire de bottes neuves. Et ben pas du tout.

## GTA Kergrist-Moëlou

Les types de Giants Software, qui ont visiblement joué à *GTA San Andreas* entre-temps, ont rajouté une tonne de petites choses à faire : on pourra par exemple acheter des poules, ou investir dans des ruches, des éoliennes ou des serres. On pourra aussi interagir avec certains éléments de décor comme les distributeurs automatiques, accepter des missions fedex ou se lancer à la recherche de cent fers à cheval planqués à travers la map. Rendez-vous compte : on peut même faucher une voiturette de golf ! *GTA San Andreas*, je vous dis. Je n'ai pas encore trouvé les prostituées, mais je vous assure que se balader dans le hameau voisin à la nuit tombée en faisant cracher du Kamini aux enceintes de son low-rider Massey Ferguson est une expérience tout à fait ghetto. Sauf qu'il ne faut pas se leurrer : sur le fond, rien n'a changé. J'y connais rien, mais quand même, il me semble aberrant que les saisons ne soient pas gérées. Que la grêle n'abîme pas les récoltes. Que les ouvriers ne soient que de bêtes pilotes automatiques. Pour les amoureux exigeants de la simu terrienne, *Farming Simulator* reste une insulte. Pour les autres, c'est pire.

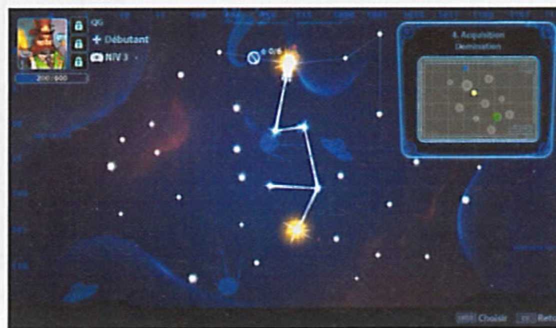
**EDDIE WALOU**



Le style cartoon n'est pas trop mon truc, mais là, il faut avouer que ça colle bien avec l'ambiance du jeu.



Les concepteurs ont essayé de caler une petite histoire. Vous noterez le dialogue percutant.



Vous choisissez vos missions sur un tableau qui fait penser à une série de magnets sur la porte d'un frigo.

**Genre** STR de l'espace en 2D
**Éditeur** TopWare Interactive
**Développeur** Targem Games
**Âge conseillé** 3+
**Site** www.planetsunderattack.com
**Prix** Environ 20 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo à 2 GHz, 1 Go de RAM, carte graphique 256 Mo
**Texte** Français & **voix** Anglais

CONQUÉRIR LA TERRE, C'EST HAS BEEN

# PLANETS UNDER ATTACK

Sous ce titre aux consonances anglophones trompeuses se cache en fait le jeu allemand du mois. Mais c'est vraiment pour l'anecdote, car ce STR spatial futuriste est tout à fait calibré pour l'export.

Oubliez votre SMIC ou vos indemnités de Pôle Emploi, puisque *Planets Under Attack* vous propulse dans la peau d'un magnat des affaires qui gère son business à l'échelle des systèmes planétaires. Chaque monde se spécialise dans vos différents pôles d'activités tels que le logement social, la défense ou la banque. Mais comme votre gloire n'est jamais assez grande, il va falloir s'accaparer les astres du voisin. Autant dire que c'est un jeu de stratégie en temps réel vu de très, très haut. Bien que les visuels un zest cartoon soient assez agréables, les maps basiques et le point de vue fixe laissent assez dubitatif aux premiers abords. Les choses deviennent vraiment intéressantes lorsque les planètes se mettent à tourner en orbite. En effet, le camp allié flirte dangereusement avec l'ennemi, remettant ainsi continuellement en question nos positions. Il faut donc prendre en compte la vitesse de rotation des planètes, leur position et la durée d'acheminement des vaisseaux pour pouvoir envisager la meilleure offensive possible. Il ne faut pas trop réfléchir non plus, car pendant ce temps-là, l'adversaire remplit ses caisses et recrute ses troupes.

## Attaquer ou se défendre, il faut choisir

Le challenge porte essentiellement sur les réflexes et l'anticipation, les options de développement restant pour leur part assez limitées. Inutile de se ruer sur le mode facile destiné aux journalistes qui doivent prendre les screenshots : détail inhabituel pour une production made in Germany, le niveau normal est bel et bien un niveau normal, qui se corse comme il se doit ensuite. Vous pouvez vous lancer d'autant plus sereinement que le jeu bénéficie d'un didacticiel très bien fichu. Plusieurs types de missions et deux civilisations différentes sont prévus pour renouveler autant que possible l'expérience. Enfin, concernant le multi, il faudra attendre que les serveurs se remplissent pour voir.

**KÉVINATOR**

**EN RÉSUMÉ**

Il est peu probable que *Planets Under Attack* fasse carrière dans l'e-sport. Néanmoins, les dépressifs trouveront là un petit jeu sympa pour oublier les tracas du quotidien. Par les temps qui courent, c'est un argument vendeur.

+
- Intuitif
- Gameplay
- Distrayant

−
- ...avec modération.
- Répétitif

**VERDICT 13/20**




Les gars, on avait dit : PAS de photos de la rédac pendant le brainstorming du hors-série Blizzard ! De quoi on a l'air, maintenant ?

**Genre** Point & click
**Éditeur** Daedelic Entertainment
**Développeur** Daedelic Entertainment
**Âge conseillé** 12+ (entre nous : 16+)
**Site** www.harveysneueaugen.de/
**Prix** Environ 20 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Dual-Core 1,8 GHz, 2 Go de RAM, carte graphique 128 Mo
**Texte & voix** Anglais

UN JEU PEUT EN CACHER UN AUTRE

# EDNA & HARVEY HARVEY'S NEW EYES

Je vais encore faire fuir des gens mais je m'en fous : je peux mourir foudroyé demain et ça serait mon dernier papier. Je vous demande donc, avec tout mon cœur : le jeu vidéo a-t-il un intérêt à se penser lui-même ?

Non, vous qui vous croyez pris au piège d'un zélote de la masturbation intellectuelle, ne partez pas. Sérieusement : en dehors de l'indé, trouve-t-on encore des jeux qui savent questionner leur propre medium ? Cette année, j'en compte deux : *Dear Esther* et *Harvey's New Eyes*, dernier-né de Daedelic. Éditeur qui, d'habitude, nous pond des point & click mignons mais souvent vains. Mais là, j'avoue que celui-ci, qui n'est autre que la suite du premier *Edna & Harvey* (lequel ne resta pas dans les mémoires), m'a retourné. Moi qui craignais être condamné à me taper l'éternelle enfilade de gimmicks du genre, me voilà pris à contre-pied en milieu de jeu (le début reste assez lourd). C'est donc l'histoire d'une jeune autiste qui cherche à s'évader de son orphelinat/asile peuplé de jobards (dont les héros du premier épisode), et s'invente un monde imaginaire pour y parvenir. Mais pas que. Derrière son minimalisme digne du plus collector des *Tchoupi*, derrière son fatras d'énigmes plus ou moins mal alambiquées, réside une noirceur psychanalytique à des kilomètres de ce que son emballage peut présumer.

## Monde cerveau malade

Plus l'histoire se désépaissit et plus le personnage s'enferme dans son univers mental, plus le jeu devient inattendu. Jusqu'à l'épiphanie : « Mon dieu, mais je suis dans le cerveau d'une psychopathe de 6 ans !? » Pas besoin de dévoiler davantage le récit, qui reste la caution première du jeu. À mesure que l'imagination prend le pas sur le réel, le gameplay décolle. L'humour noir cède progressivement la place à une distance, parfois surréaliste, des marottes du genre. Bien sûr, le point & click n'a pas attendu *Harvey's New Eyes* pour faire preuve d'autodérision (voyez *Monkey Island*), mais rarement un de ses représentants n'aura aussi bien adapté sa forme à son discours. À savoir l'entrée chaotique d'une enfance malade dans l'âge adulte, doublée d'une mise en abyme du jeu vidéo. Rien de révolutionnaire, mais put… ce que c'est beau.

**IANOO**

### EN RÉSUMÉ

Au premier abord, *Harvey's New Eyes* fait peur à voir. Son point fort ne réside ni dans son esthétique ni dans son gameplay. Mais, pour qui fait fi de ses appréhensions, le jeu est une expérience vertigineuse, dont notre cerveau devient le premier otage et le premier vainqueur.

+
- L'enrobage trompeur
- La maturité du discours
- Le narrateur et son cynisme

−
- Fruste
- Certaines énigmes trop absurdes
- Jeu bavard et VO only

**VERDICT 15/20**

# JEUX INDÉ



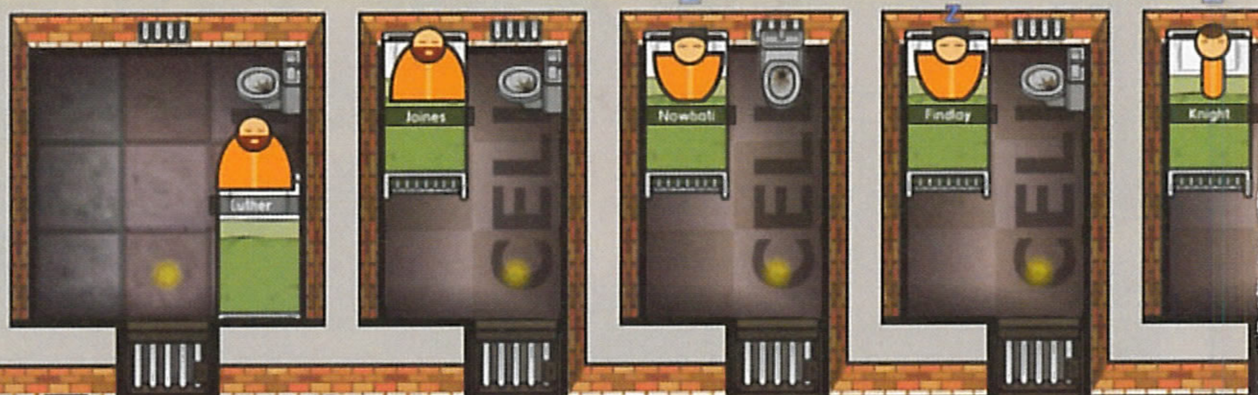


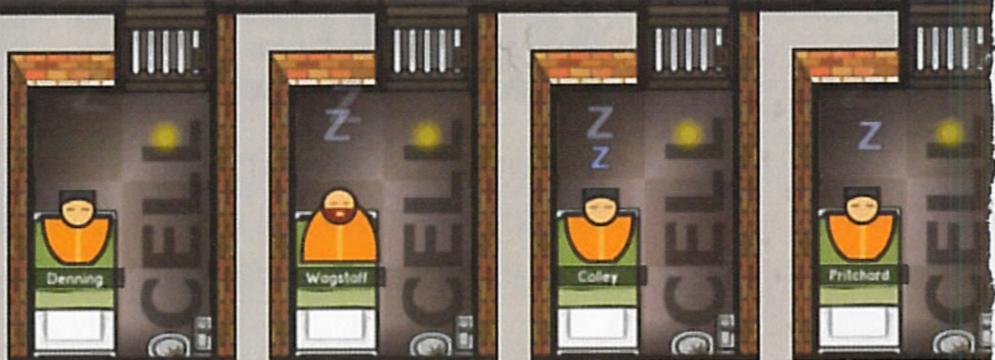


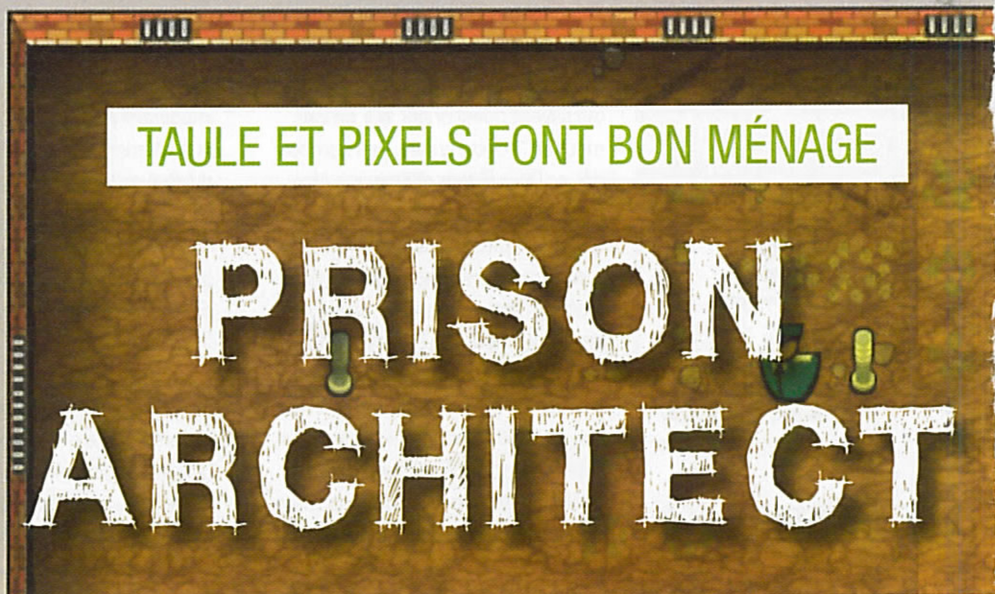








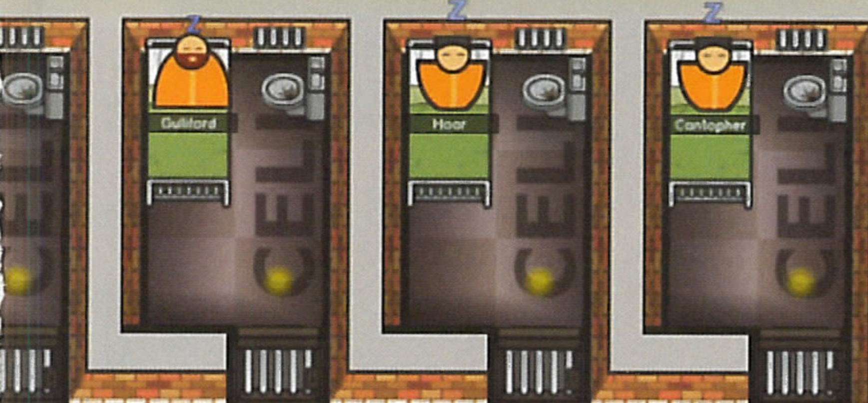



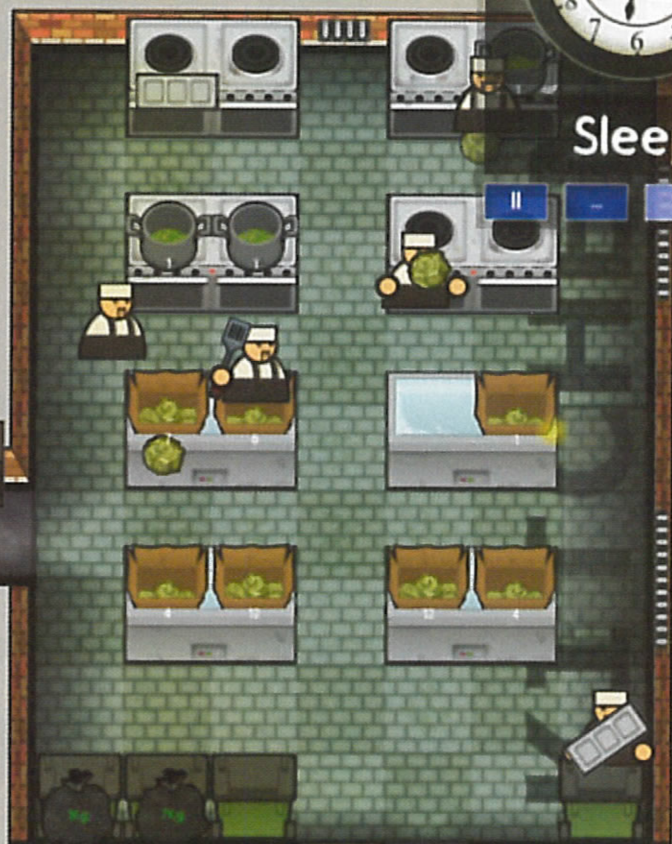

TAULE ET PIXELS FONT BON MÉNAGE

# PRISON ARCHITECT

$626600 (+$3150/hr)



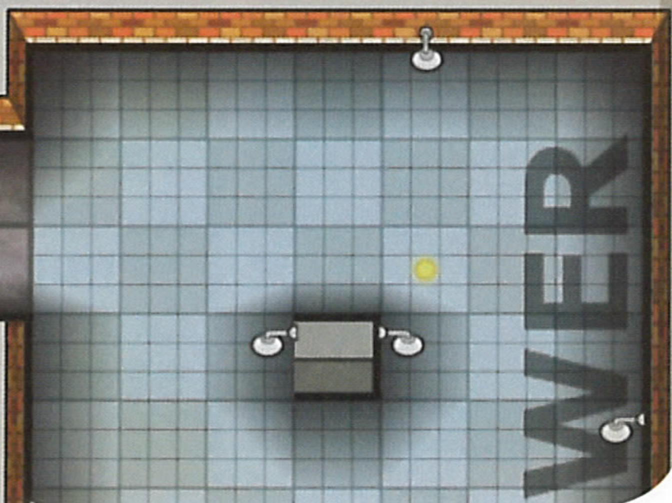










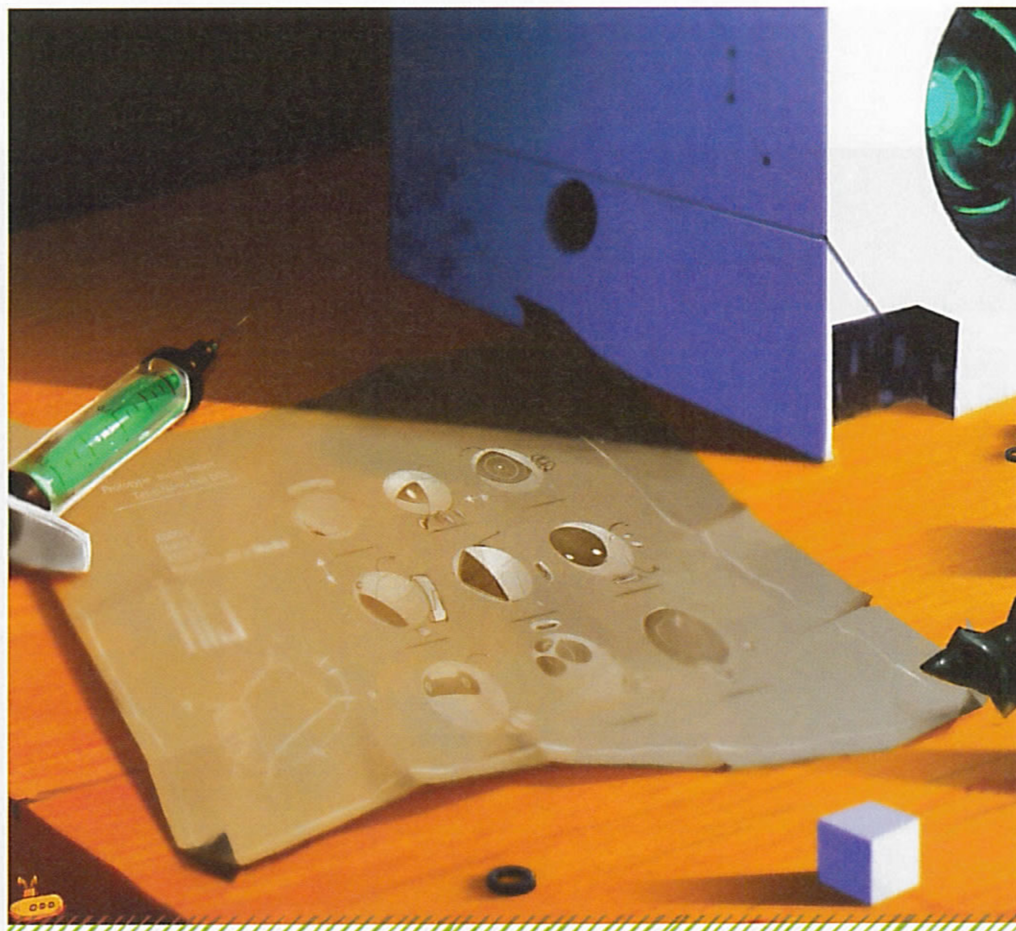






# OPINION
PAR OSEF

## Coeur fondant

C'est bien connu, les grands combats se perdent toujours sur de petits réflexes. Mes tablettes de chocolat peuvent en témoigner, dix ans que j'essaie d'arrêter, et hop, le carreau chaque soir direct sous le palais. Avec les DRM, c'est la même. Tant pis si c'est dégueulasse au possible, hop réflexe, voilà le nouveau indie bundle sur Steam. C'est mal, c'est sale, c'est même contraire à tout ce que l'indé nous a appris, mais puisque c'est proposé, pourquoi s'embêter à télécharger les fichiers sans DRM un par un ? Hein, pourquoi? D'ailleurs, pourquoi aller acheter son jeu sur le site internet du développeur, obtenir l'exécutable sans matière ajoutée et même la clé Steam, quand on peut se contenter de deux clics sur la plateforme de Valve ? Vous voyez, même détailler simplement la démarche est épuisant en soi. Alors il faudrait être bien bête pour ne pas profiter d'un tel confort. Après tout, ce petit DRM vaut bien une bibliothèque ordonnée, des amis connectés et des achievements en évidence. On n'a rien sans rien. D'ailleurs, le DRM, ça ne fait pas de mal, ce n'est rien. Invisible et indolore, un peu comme le jeu, qui peut disparaître de notre collection en moins de deux. Car oui, quand on y repense... OH MON DIEU, STEAM PEUT TOUJOURS MOURIR... UN JOUR.



**Tetrobot and Co.** ■ À bloc

# TITROPAK

Paraître toujours blasé, c'est un métier. Un art qui demande parfois quelques accessoires, comme ces petites pilules pour que l'œil reste neutre en toutes circonstances, bien loin de pétiller. Grâce à elles, et à beaucoup de concentration, fini les cris au génie en apprenant que le héros de *Blocks That Matter* se prénomme Tetrobot. Mieux, c'est totalement impassible que vous découvririez l'existence d'une suite en préparation. Et puis, de toute façon, c'était prévu. Enfin, presque, me nuance William David de Swing Swing Submarine : « Bien que les mots "À suivre..." apparaissent à la fin de *Blocks That Matter (BTM)*, nous n'avions pas forcément envie de lui donner une suite aussi tôt. Le concept de *Tetrobot and Co.* s'est en fait peu à peu imposé à nous lors de nos différentes phases de prototypage, et le choix final de le développer a été, en partie, motivé par le fait que nous voulions retrouver l'univers de *BTM*, ses personnages et son feeling. » En voilà, des gens enthousiastes. Heureusement, il y aura toujours des râleurs. Quand après « deux ou trois mois » de boulot, à la mi-parcours du développement, le studio a annoncé travailler sur son nouveau bébé, ceux-ci se sont réveillés. Et William de temporiser : « Des joueurs se sont inquiétés car ils ont pensé que nous voulions rendre le jeu plus facile, alors que notre intention est simplement de le rendre moins frustrant. Notre but, c'est d'améliorer la formule, pas de la dénaturer, bien évidemment. » Le titre devrait donc conserver le même ADN que son prédécesseur et offrir « des possibilités d'interaction entre les blocs doublées, voire triplées ». D'accord. On signe où ?

> « FINI LES CRIS AU GÉNIE EN APPRENANT QUE LE HÉROS SE PRÉNOMME TETROBOT. »

**Mew-Genics!** ■ Amis au lait

# VIANDE À VARIER

Tremblez, braves gens, car la Team Meat est de retour, fin prête à commettre un nouveau méfait ! Que vous le vouliez ou non, vous n'échapperez pas aux papas de *Super Meat Boy* qui, une fois de plus, remplissent à la lettre leur cahier des charges pour réaliser un jeu inévitable. Après avoir mis en scène un bout de viande prêt à passer à la moulinette (tout le monde aime les steaks hachés) pour sauver sa princesse bandage (tout le monde a un jour fricoté avec un pansement) voilà que leur talent pour le marketing fait à nouveau ses preuves. Visez plutôt : *MEW-GENICS!* s'intéressera donc à des chats (tout le monde aime les chats) génétiquement modifiés (personne n'aime les OGM). L'idée leur est venue lors d'une game jam réalisée entre eux, peinards, durant un week-end, il y a un peu plus d'un mois. Depuis, le titre a été promu au rang de prochain jeu, avec mention «le plus étrange des projets sur lesquels j'ai travaillé» d'Edmund McMillen. Oui, *The Binding of Isaac*, dont il reprendra la construction aléatoire, compris. Si cela ne vous rassure pas trop, sachez que moi non plus. D'ailleurs, McMillen a cru bon d'ajouter : «Et ça veut dire quelque chose.» Pas sûre de vouloir savoir quoi.




**Gunpoint** ■ Point dans la gun

# ART NIVEAU

Il n'y a pas si longtemps, je vous informais des problèmes de Tom Francis, créateur de *Gunpoint*, face à ses 50000 demandes d'accès à la bêta de son jeu. Enterré sous les mails, le pauvre bonhomme ne savait plus quoi faire de ses testeurs volontaires et avait donc refermé les portes de son jeu d'infiltration derrière les derniers arrivants. Oui, ce n'était pas très courageux de se cacher comme un lâche poltron. Mais il avait ses raisons. Tandis que les enfermés dehors suggéraient qu'un éditeur de niveau serait bien chouette, les chanceux bien au chaud ne lui laissaient aucun répit face à la nécessité ultime de ces possibilités créatrices. L'option, qui ne devait être disponible qu'après la sortie de *Gunpoint*, a donc été intégrée. La date de sortie, elle, en revanche…



## BRÈVES

### Rendez l'Athènes

Comme Ridley Scott n'a pas encore décidé de massacrer son *Gladiator* en lui pondant une suite qui révèlera que tous les acteurs étaient des Réplicants, il faudra aller voir ailleurs pour retrouver un souffle d'Antiquité sur nos écrans. Du côté du studio Alien Trap (*Capsized*) plus précisément, et ce dès la mi-2013. En attendant, son *Apotheon* montre ses muscles et affirme vouloir tuer Hera, le fou.



### Touche d'espoir

La touche F5 de mon clavier ayant été effacée, elle ne pourra plus témoigner de son travail en vue d'obtenir une date de sortie pour *Ibb and Obb*. Il faut dire que la pauvre a subi depuis neuf mois de durs tourments. Mais avant de trépasser, la brave F5 a achevé son œuvre. Selon le site du chouette jeu de plateforme coopératif, ce sera pour le printemps 2013. Non par retard mais pour éviter toutes les sorties de fin d'année, le budget marketing du studio étant inexistant. Frustrant mais, pour la peine, le multi sera compris dès la sortie.

### C'est encore loin ?

L'indé, c'est parfois «deux en un», comme le shampooing. C'est donc sur Kickstarter et Greenlight que les créateurs de *Nitronic Rush* ont lancé la campagne de leur futur titre : *Distance*. Un jeu de course d'arcade futuriste sur lequel ils pourront se concentrer pendant que les internautes leur filent des sous et un accès à Steam. Enfin, c'est ce qu'ils espèrent.





Et si, en proposant une lecture très francophile de la révolution américaine, *Assassin's Creed III* faisait de la politique à sa façon ?

ENGAGEZ-VOUS

# QUAND LE JEU VIDÉO FAIT DE LA POLITIQUE

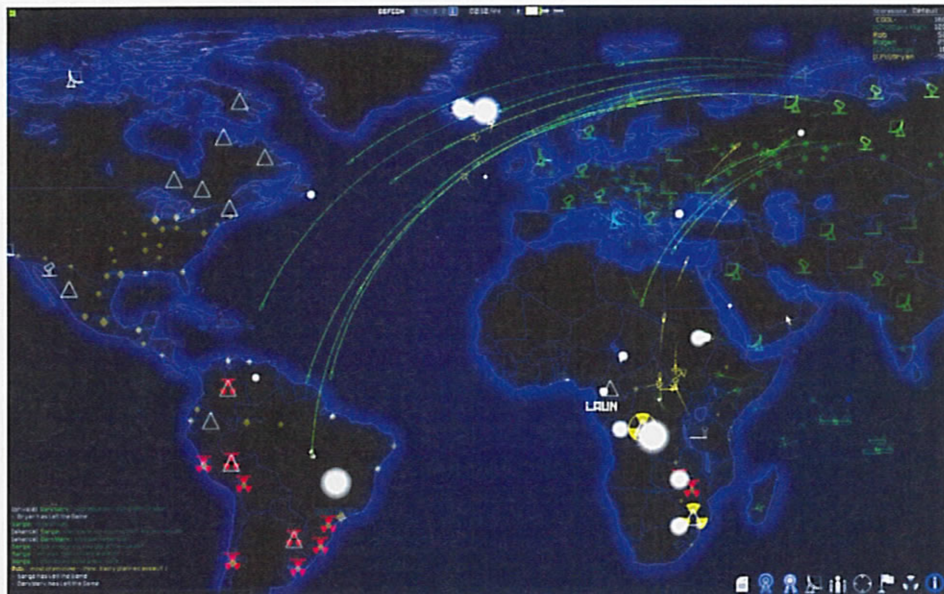
Le jeu vidéo, c'est bien connu, c'est des petits Mario qui ramassent des anneaux. Ou éventuellement, des pédonazis qui massacrent des innocents. Quoi qu'il en soit, rien qui peut élever la conscience.

Enfin il paraît, hein, moi j'en sais rien, c'est Pujadas qui me l'a dit. Ou Ariel Wizman. Je sais plus. C'est pareil. Bref. Pourtant, en regardant bien, on pourrait presque croire que certains jeux essayent de nous dire quelque chose. Prenez *Prison Architect* : on pourrait s'attendre à une sorte de *Dungeon Keeper* carcéral, ou à un *Dwarf Fortress* de la colocation imposée. Sauf qu'au détour du tutorial, on se fait faucher par une mise en scène de la peine de mort assez dérangeante. Bon, je ne vous fais pas le détail, j'en parle déjà page 112. Mais *Prison Architect* n'est pas moraliste. Il ne vous dit pas quoi penser. Il pratique plutôt le terrorisme dialectique. Il vous explose à la tronche en vous laissant le soin de ramasser les morceaux. Rien de nouveau, cela dit. Déjà en 2006, avec *DEFCON*, le même studio nous forçait à mettre nos scrupules de côté : il s'agissait alors de conquérir le monde à coups d'ogives nucléaires, en vaporisant nécessairement, dans la foulée, quelques millions de vies humaines. Le jeu en vaut-il la chandelle? Être gentil est-il encore une option? C'est le genre de question qu'Introversion assène comme d'autres mettraient des coups de boule.

## Pas si con

*DEFCON*, c'est à la fois l'aboutissement et l'exact opposé de *Balance of Power*, qui, en 1985, a plus ou moins fondé le genre de la simulation géopolitique. Mais «géopolitique» n'est pas nécessairement «politique». *Balance of Power*, lui, ne véhiculait aucun message. Les idéologies de la guerre froide n'y étaient que des prétextes pour tenter de décrocher un high score. Et devant l'écran de game over, l'encéphalogramme du joueur restait aussi désespérément plat que s'il venait de sauver je ne sais quelle princesse impotente. Ce n'est que progressivement, en se complexifiant, que le jeu vidéo oubliera ses bases «arcade» et commencera à vouloir nous faire réfléchir. Jusqu'au début des années 2000, qui voit l'avènement de titres tellement sérieux et si peu

**«LE JEU VIDÉO À MESSAGE PASSE DU MONDE DE LA RÉFLEXION À CELUI DE LA REVENDICATION.»**



*DEFCON*, l'un des précédents jeux d'Introversion, est moins innocent qu'il n'en a l'air.

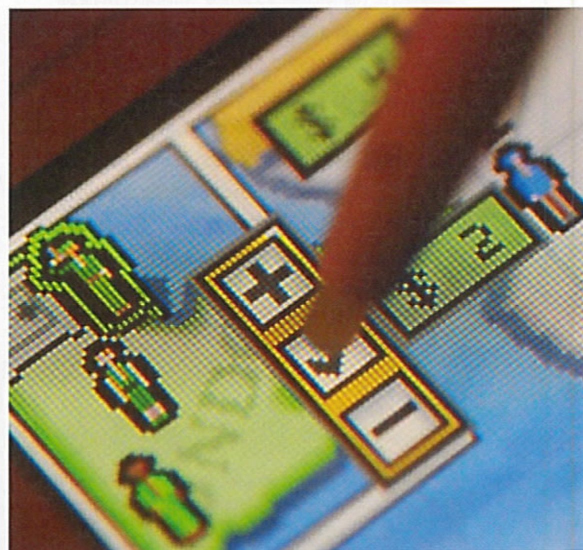
ludiques qu'on les appelle «serious games». Ils existaient déjà bien avant (Maxis, en 1993, développait déjà *SimRefinery* à l'usage des employés de la compagnie pétrolière Chevron), mais avec la popularité d'Internet, ils touchent monsieur et madame tout le monde. Dès lors, certains se donnent pour mission d'éduquer les masses. Prenez par exemple *Peacemaker* et *Global Conflicts Palestine*, deux jeux qui rendent compte de la complexité, voire l'insolubilité, du conflit israélo-palestinien. Mais on est encore dans le cours magistral interactif. Et ceux qui vont dynamiter le jeu à message, le faire passer du monde de la réflexion à celui de la revendication, ce sont sans doute les Italiens de Molleindustria. Chez eux, c'est à coups de poing qu'on fait entrer les idées dans le crâne. Ils en ont encore fait la démonstration cette année avec *Unmanned*, qui vous plonge dans le quotidien terriblement ennuyeux et détaché d'un pilote de drone. Ils n'hésitent pas non plus à s'attaquer à Apple (*Phone Story*) ou au monde du travail (*Everyday the Same Dream*), à chaque fois avec beaucoup de férocité. Quand ils ne versent pas carrément dans la provoc pure et dure, comme dans *Operation Pedopriest*, où le joueur incarne un envoyé du Vatican chargé de couvrir les activités pédophiles de prêtres déviants. Scandale dans la très catholique Italie.

## À fond dans le fond

PETA, l'association de défense des animaux, n'est pas non plus du genre à faire dans la finesse. Et quand elle décide de développer des jeux, il faut s'attendre au pire. *Super Tofu Boy* était encore gentillet, mais récemment, *Mario Kills Tanooki* et *Pokémon Black and Blue* ont davantage retenu l'attention en détournant de manière outrancière la grammaire des classiques de Nintendo. Tollé chez les joueurs, qui oublient que PETA ne cherche pas à dénoncer le jeu vidéo en général, ni ces titres en particulier, mais espère plutôt qu'en revêtant les atours du jeu, ses tracts trouveront plus facilement leur chemin jusqu'aux ordinateurs des jeunes amateurs de bidoche. On peut toutefois se demander si en privilégiant le fond (le discours), Molleindustria, PETA et les autres ne délaissent pas nécessairement la forme (ici, le gameplay). Et si, en vertu du bon vieux principe des vases communicants, ces logiciels ne seraient pas condamnés, en devenant de plus en plus des pamphlets, à être de moins en moins des jeux. Il y a pourtant des




Le dernier jeu de PETA n'est pas seulement gore et stupide : il est aussi plutôt bien foutu.



*Diamond Trust of London* : le seul jeu authentiquement indépendant à avoir connu une sortie boîte sur Nintendo DS.


Les développeurs de *Medal of Honor* ont travaillé tellement étroitement avec des Navy Seal que ces derniers se le sont vu reprocher par l'armée américaine.

> « ON VOIT MAL ACTIVISION, EA OU UBISOFT DONNER LE FEU VERT À CE GENRE DE TITRE. »

contre-exemples. *Diamond Trust of London*, par exemple, nous parle de la guerre des diamants en Angola, mais possède des bases ludiques solides. « Les développeurs sont partis d'une idée de gameplay, et se sont dit après coup que ce serait une bonne idée de bâtir un contexte historique autour », explique Paolo Pedercini, de Molleindustria, avant d'avouer qu'il procède quant à lui de la façon contraire. « Beaucoup de mes projets sont tombés à l'eau à cause de cela. » Mais la grande particularité de *Diamond Trust of London*, c'est d'être sorti sur le marché traditionnel, en boîte, sur une console (la Nintendo DS) qui cartonne auprès du grand public. Évidemment, il a été financé par Kickstarter : on voit mal Activision, EA ou Ubi donner le feu vert à ce genre de titre. Et pourtant, à leur façon, tous ces gros éditeurs font de la politique. EA nous en fait d'ailleurs une brillante démonstration ce mois-ci, avec *Medal of Honor Warfighter*.

## Medal of Shame

Je garderai à jamais un souvenir ému du voyage de presse chez EA au début de l'année, lors duquel l'éditeur nous a révélé son FPS. Après une petite introduction, le producer cède la place sur la scène à trois Navy Seal, venus nous expliquer à quel point le jeu est fidèle non seulement à la réalité du terrain, mais aussi aux valeurs des soldats du Tier 1. À l'issue de la journée, stupéfaction parmi les journalistes (tous européens, pour l'anecdote), qu'on aura bassinés avec un discours débilitant sur l'armée, sans jamais leur parler du jeu. *Warfighter* est enfin sorti, et c'est sans surprise que j'ai découvert qu'il n'hésitait pas à instrumentaliser les attentats de Madrid pour justifier aussi bien l'interventionnisme occidental que l'exaltation de valeurs douteuses. Pris en otage, le joueur n'a plus d'autre choix que de subir le nationalisme exalté d'une bande d'accros de la gâchette, sous prétexte que si vous n'êtes pas avec eux, vous êtes contre eux. Je ne crois pas que *Medal of Honor* ait conscience d'être un outil de propagande, comme peut l'être *America's Army*, ou, de l'autre côté du spectre de la connerie, le jeu jihadiste *Night of Bush Capturing*. Il est juste le produit de la culture dominante, dont Paolo Pedercini nous parle page suivante. Et de fait, *Medal of Honor* est loin d'être le seul à faire de la politique malgré lui. J'en connais qui considèrent *Civilization* comme un jeu profondément politique, car il véhicule une certaine idée de l'histoire et du progrès. Oncle Dam me souffle même que pour certains, *Theme Park* n'est autre qu'une tentative insidieuse d'imposer à nos chères têtes blondes l'idée que le capitalisme est le seul et unique modèle économique viable. C'est clair que l'Auction House de *Diablo III* a fait davantage pour l'ultralibéralisme que *Red Faction* pour le marxisme-léninisme. Et si, finalement, en validant la société de consommation, celle du spectacle et du divertissement, les jeux les moins polémiques étaient justement les plus politiques ? Allez, je vous laisse vous débrouiller avec cette chute. Parce que moi, avec tout ça, je n'ai toujours pas compris comment jouer à *Prison Architect*.

**EDDIE WALOU**

## LE JEU VIDÉO BIENTÔT DÉDUCTIBLE ?

À défaut de changer les esprits, le jeu « engagé » peut déjà changer des vies. Molleindustria avait ainsi prévu de reverser 30 % des revenus de Phone Story à une association chinoise militant pour les droits des travailleurs. Banni d'iTunes après trois heures d'exploitation, le jeu n'aura récolté que 6000 dollars. « Nous les avons donnés à Tian Yu, une ouvrière qui a voulu se suicider en sautant du toit de son usine Foxconn et s'est grièvement blessée », explique Paolo Pedercini.

## Paolo Pedercini
*Développeur de Unmanned*



# ÊTRE UN CONTREPOIDS

Le coordinateur de Molleindustria ne manque pas d'idée quand il s'agit de brocarder l'ordre mondial à travers ses jeux. Rencontre avec le trublion transalpin.

***Joystick : Peut-on vraiment délivrer un message politique via le jeu vidéo, sans le simplifier?***

**Paolo Pedercini :** Non. Les jeux, la simulation, la modélisation, comme n'importe quel autre objet culturel, sont toujours une simplification, sinon on appellerait cela la «réalité». Les artistes peuvent à la fois retirer de la complexité et en ajouter, dans un certain sens. Par exemple, dans *McDonald's Videogame*, je voulais que le joueur puisse facilement saisir l'ampleur des distances, dans tous les sens du terme, entre producteurs et consommateurs.

***Peut-on traiter de tous les sujets à travers le jeu vidéo?***

**P.P. :** Tous les sujets politiques et sociaux peuvent être traités par le jeu vidéo. Il suffit de faire une simple recherche «thème social + jeu vidéo», et tu verras des trucs apparaître. Il ne s'agit pas forcement de bons jeux, ils n'ont pas nécessairement eu du succès, mais ils existent. Les développeurs de titres AAA ne sont de toute évidence pas intéressés, mais qui s'en soucie? Cette partie-là de l'industrie est en train de mourir, de toute façon.

***Ne pensez-vous pas qu'il y a toujours, qu'on le veuille ou non, un message politique en filigrane, même dans les grosses productions? On parle beaucoup de l'orientation droitière de* Medal of Honor : Warfighter.**

**P.P. :** Tout jeu, tout divertissement, est politique, même s'il n'essaye pas de l'être. Le jeu reflète le point du vue du développeur, son idéologie et son background culturel. Si, en général on ne perçoit pas le «message», c'est qu'il correspond à l'idéologie dominante, et paraît donc «naturel», comme un soldat US qui envahit un pays pour combattre des terroristes.

***Prenons l'exemple de* Unmanned. *Comment vous est venue l'idée d'adopter le point de vue d'un pilote de drone? Quelle est la signification des choix imposés au joueur?***

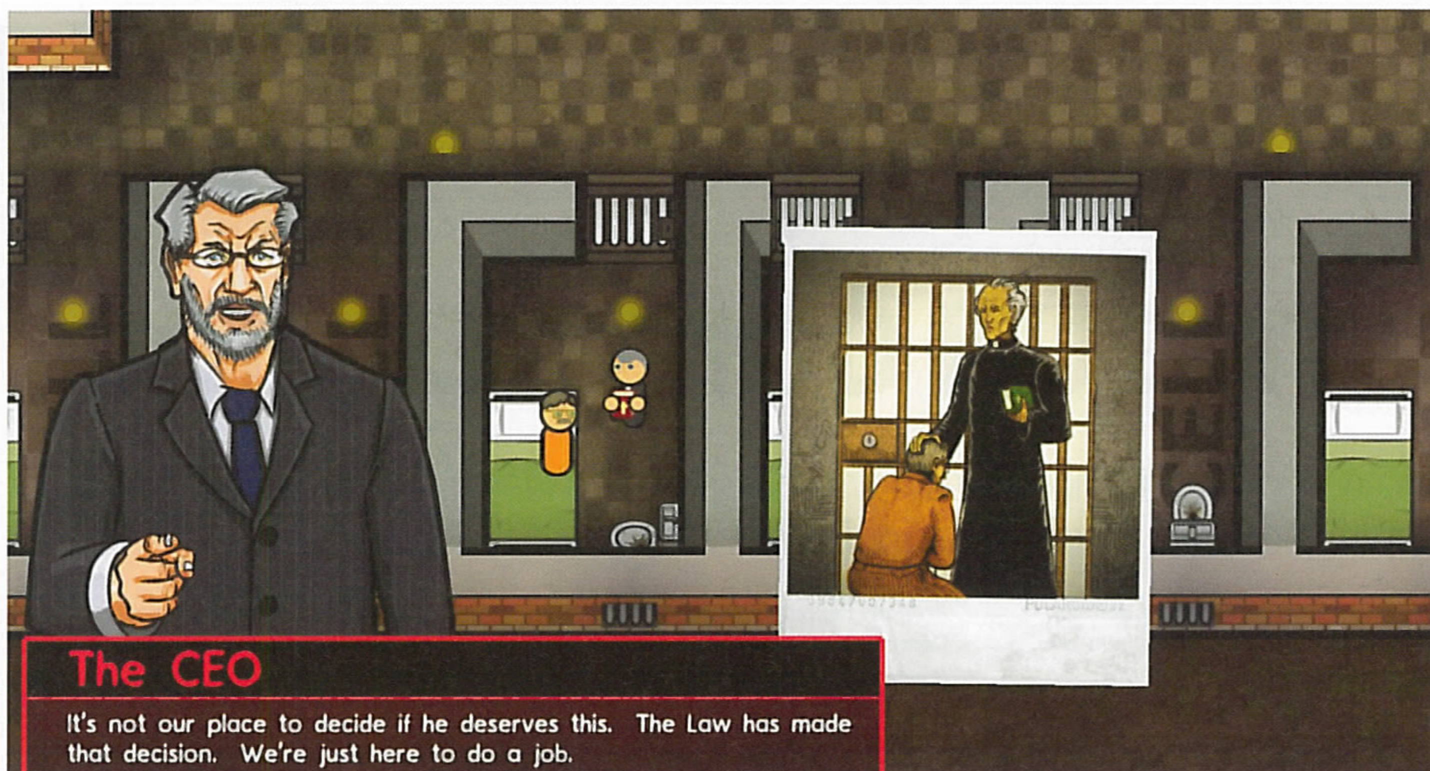
**P.P. :** Le jeu ne devait pas être centré sur le contrôle de drones. Cette partie-là du jeu est trop proche d'un jeu vidéo, très ennuyeux qui plus est. J'ai choisi de m'intéresser aux gens qui pratiquent cette guerre d'un genre nouveau. Nous ne savons pas grand-chose des pilotes qui travaillent sur des missions secrètes et nous ne pouvons que spéculer : comment gèrent-ils leur double vie ou cette dualité entre faire la guerre à l'étranger, et la faire depuis chez soi? Comment se considèrent-ils, par rapport aux soldats sur le terrain? Est-ce qu'ils dorment la nuit? Le joueur prend rarement des choix importants qui changeront le cours du jeu, mais il est toujours impliqué dans le développement du personnage. Il décide si le personnage est un employé déprimé ou un patriote exalté, un bon père de famille, un homme réfléchi ou un soldat immature. Cette gamme de décisions n'implique pas qu'il y ait une bonne ou une mauvaise façon de jouer.

***Est-ce que vous considérez que vos jeux sont là pour informer? Pour donner envie de s'informer?***

**P.P. :** Informer n'est pas l'enjeu. Il y a en général très peu d'«informations» dans nos jeux. En revanche, stimuler une certaine forme de curiosité est notre but avoué. Recadrer la façon dont sont représentés certains enjeux sociaux en est un autre. Nous essayons d'être un contrepoids aux jeux mainstream, de pousser les joueurs à changer leur approche des jeux dans leur globalité.

**PROPOS RECUEILLIS PAR SAVONFOU**






**Contrairement au reste du jeu, le tutorial est scénarisé et met les pieds dans le plat puissance douze. Histoire de se dédouaner ?**

**Genre** *Tycoon* engagé / **Éditeur** Introversion / **Développeur** Introversion / **Site** www.introversion.co.uk/prisonarchitect/ / **Sortie** Alpha disponible

LE JEU DE TAULE FROISSANT

# PRISON ARCHITECT

Ah ! Que la vie serait simple, si je pouvais me contenter de tester *Assassin's Scrolls 18* et *Medal of Duty 52* ! Mais non, il faut que ces salauds d'indés sortent des jeux qui font réfléchir. Et du coup, me voilà obligé de tenter de remettre en marche mon propre cerveau.

**BÊTA**



*Prison Architect* s'annonce comme un jeu de gestion solide, complexe, et qui a même des choses à dire. Mais vu les bugs, attendez peut-être un peu avant de craquer.

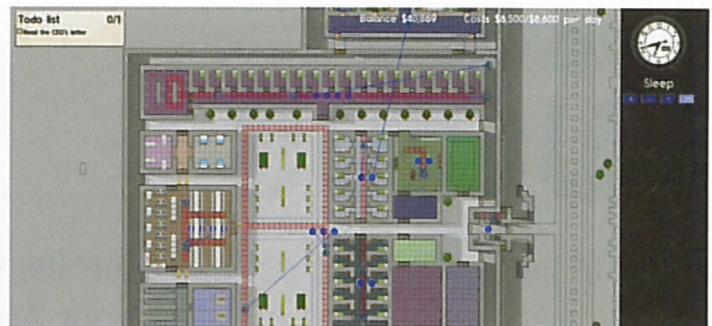
Peut-on rire de tout ? Pas de panique, je ne vais pas vous ressortir le théorème de Desproges, aussi usé que mal compris. De toute façon, la question qui nous intéresse, c'est plutôt : « Peut-on jouer avec tout ? » Peut-on, par exemple, mettre en scène la privation de liberté pour en faire un objet ludique ? Avec *Prison Architect*, Introversion verse une précieuse pièce au dossier. Et met directement les pieds dans le plat, dès le tuto, en nous obligeant à conduire un prisonnier à la chaise électrique. Après avoir bâti le couloir de la mort, après avoir aménagé une petite cellule en prenant soin à des détails aussi triviaux que la position du lit ou le nombre d'étagères, après avoir raccordé la chaise à l'électricité, une fois toutes ces basses tâches logistiques expédiées, donc, le prêtre accompagne l'homme jusqu'à l'échafaud, tout en vous assurant que ce n'est pas à vous de juger de la pertinence et de la justesse du châtiment : vous êtes juste là pour faire le job. Comme si Introversion voulait évacuer une bonne fois pour toute la portée morale de l'acte. Ou comme s'il avait voulu s'assurer de bien vous mettre le nez dans la merde. Pas de faux semblant, pas d'hypocrisie : oui, vous allez faire des choses dégueulasses et oui, vous allez malgré tout vous amuser. Deal with it. Et je vous assure que l'avertissement fait son effet. Après ce bref tuto, j'ai dû faire une pause pour tenter de comprendre ce à quoi je venais de jouer. Afin de m'assurer de l'intention des développeurs, il fallait donc que je continue. J'ai relancé le jeu.

## Prison broke

Bon, déjà, que les choses soient claires : *Prison Architect* est en version alpha. C'est bourré de bugs et il manque sans doute encore un paquet de features. Et surtout, ce n'est absolument pas ergonomique. Commencez donc par éplucher le wiki et disséquer les parties d'autres joueurs plus avancés : sans ça, vous allez vite vous retrouver avec des pièces pas du tout fonctionnelles, des coups d'entretien délirants et




Une savonnette qui glisse, une douche qui déborde, et la situation dégénère.




Je vois d'ici frétiller nos lecteurs dessinateurs industriels.

très vite, des tas de morts. Votre prison est un mécanisme d'horloger et chaque rouage grippé vous coûtera très cher.

## Un jour sans fin

Pourtant, sur le principe, il n'y a rien de bien nouveau : on pose les fondations de ses bâtiments, on élève des murs, on définit des zones, on achète quelques meubles, portes… et basta. On peut aussi investir pour débloquer de nouvelles professions et embaucher du personnel, l'idée étant de faire tourner la prison avec l'enveloppe que nous remet l'État tous les matins, juste avant l'arrivée de la nouvelle cargaison de prisonniers. Car oui, il en arrive tous les matins, et comme ils sont tous, dans le meilleur des cas, condamnés à perpétuité, la surpopulation guette. Un conseil : en attendant que les développeurs affinent le système, on peut déjà y remédier en déplaçant le parking, histoire que les camions ne puisent pas déposer les nouveaux arrivants.




Les psychopathes de la gestion auront bien des paramètres à gérer. Et alpha oblige, ça ne va pas aller en s'arrangeant.

> « UN "THEME PARK" PÉNITENCIER SINCÈRE, AVEC EN BONUS LE CÔTÉ VIVANT ET ORGANIQUE D'UN *DWARF FORTRESS*. »

### Une bêta, bon dieu !

Moins d'un mois après sa sortie, l'alpha bénéficiait d'une mise à jour assez finement baptisée « alpha 2 ». Celle-ci a affiné la gestion des gardes et permet notamment de définir leurs rondes. Le développement étant sans doute loin d'être fini, il faut s'attendre à beaucoup d'autres nouveautés.

## Ils Oz tout

Osef y voit de la malice de la part d'Introversion, qui voudrait ainsi mettre le joueur dans une situation où il ne peut gagner. Comme si *Prison Architect* était un jeu sur l'insolubilité de la question carcérale. Personnellement, je n'en suis pas si sûr : *Prison Architect* m'a plutôt l'air d'être un « Theme Park » pénitencier sincère, avec en bonus le côté vivant et organique d'un *Dwarf Fortress* qui le rend imprévisible et, donc, excitant. Après tout, si le jeu ne s'appelle pas « *Prison Tycoon* », ce n'est sans doute pas seulement parce qu'une daube porte déjà ce nom : c'est peut-être aussi parce qu'il n'y a pas question de faire fortune, mais bien, en bon architecte, de faire en sorte que l'édifice tienne plus ou moins debout. Alors, qu'est réellement *Prison Architect* ? Brulot anti (ou pro ?) peine de mort ? Serious-game ayant pour vocation d'éveiller les consciences à la réalité du monde carcéral ? Ou juste un énième jeu de gestion plus hardcore et plus ambitieux que ses petits camarades ? Après quelques heures passées sur cette alpha, faute de pouvoir déterminer avec certitude ce qui tient du bug ou de la feature, je serais bien incapable de me prononcer. Mais je suis curieux de voir ce que les gars d'Introversion ont derrière la tête.

**EDDIE WALOU**

### À RETENIR

**Autant, de manière générale, la précommande est une vaste escroquerie, autant dans le cas d'un développeur indé qui donne accès à une version alpha, elle peut éventuellement s'envisager. Mais pour 30 dollars (23 euros), à votre place, j'y réfléchirais quand même à deux fois.**

LE ZÈLE DE L'ENFER

# LUCIUS

Dans la série « l'IVG, c'est pas pour les chiens », notons madame la femme du sénateur, pas assez maligne pour éviter d'accoucher un 6 juin 1966 dans la chambre 666. Bravo.

**Genre** Aventure

**Éditeur** Shiver Games

**Développeur** Lace Mamba Digital

**Âge conseillé** +18

**Site** http://lucius.shivergames.com

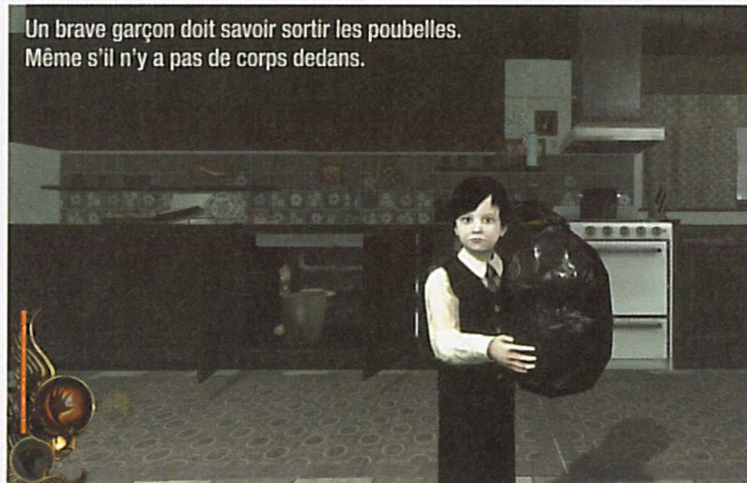
**Prix** Environ 20 euros

**Sortie** Disponible

**Configuration recommandée** Processeur Double Cœur 2.6 GHz ou AMD équivalent, 4 Go de RAM, carte graphique NVIDIA 260 GT ou équivalent ATI avec 512 Mo de mémoire vidéo

**Texte & voix** Anglais sous-titré allemand (le français est promis un jour)

Ramasser une chaussette sale, descendre d'un étage, ouvrir six portes au passage, la poser dans la bonne panière, puis remonter, trouver une culotte rose, redescendre la poser dans... Non, quand même, il va falloir qu'on m'explique. Qu'est-il arrivé pour que le fils de Lucifer se transforme en parfaite ménagère et nous entraîne avec lui dans un point & click de technicien de surface ? D'accord, pour respecter sa couverture et tuer en paix, le bon petit diable doit y mettre du sien et faire tout ce que sa maman souhaite, mais de là à nettoyer la lingerie du petit personnel pendant trente minutes... Faudrait quand même voir à pas nous prendre pour des truffes. D'autant que décimer une maisonnée en accumulant les meurtres parfaits, ça prend du temps. Du coup, chercher dans un manoir de dépravés une bouteille de vin de 1933, on n'a pas trop que ça à faire. Mais que voulez-vous, il est comme ça, Lucius, il faut qu'il en rajoute des tonnes. Au point, et c'est diabolique, de faire le difficile en matière de configuration de PC, infligeant chargements à rallonge et ramages en tout genre.

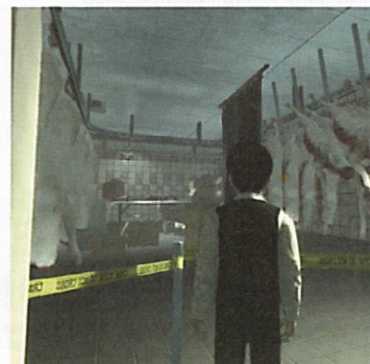

Un brave garçon doit savoir sortir les poubelles. Même s'il n'y a pas de corps dedans.

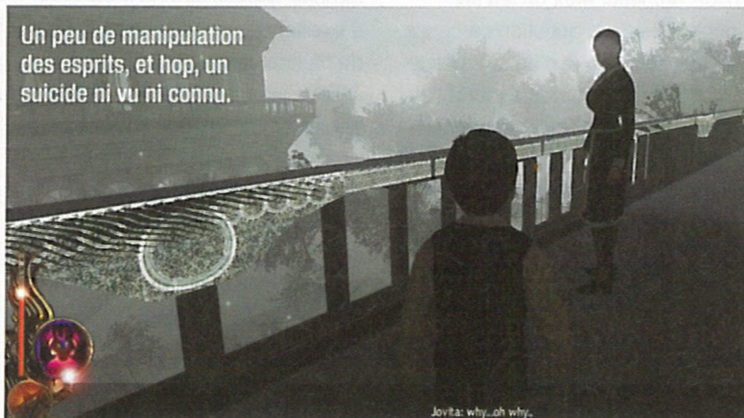
À se demander sur quelle machine l'ensemble peut bien parfaitement tourner. Les voies du saigneur sont définitivement impénétrables.

## L'avocat du diable

Ce ne sera pas là le seul carnage de ces 18 chapitres versants vers le gore. Entre les sauvegardes automatiques aux checkpoints radins et les résolutions pour les pauvres qui assombrissent totalement le décor, rien ne tourne rond, dans cette maison. Au moins, on colle à la thématique : guider un gamin serial-killer pour l'aider à commettre ses forfaits, ce n'est pas non plus anodin. Il faudra donc beaucoup de tolérance pour entrevoir les qualités de ce qui aurait pu être un jeu génial et novateur, s'il n'avait pas pêché par orgueil. On y verra alors un bel hommage aux films de ce genre, couplé à quelques moments de grâce comme les escapades nocturnes du petit tueur. Parfois redondante, avec quelques lourdeurs durant la douzaine d'heures, la mécanique de *Lucius* s'avérera alors prenante. Mais ce serait être bien bon, et le diable, lui, ne fait pas dans ce genre d'attentions.

**OSEF**


Un tueur revient toujours sur les lieux du crime. Surtout si c'est chez lui.



Un peu de manipulation des esprits, et hop, un suicide ni vu ni connu.

### EN RÉSUMÉ

Vouloir voir la fin d'un jeu pour profiter de chaque miette de scénario, c'est plutôt bon signe. Sauf quand il s'agit tout autant de mettre fin au supplice d'un titre aussi prometteur que mal conçu.

+
- Jolie idée
- Belle ambiance
- Addictif

−
- Requiert un PC de l'espace
- Piètres sauvegardes automatiques
- Parfois répétitif

**VERDICT 11/20**



Le fer à souder, le meilleur ami des Marines.



Qu'il est chic, t0mmY, dans son exosquelette de gros bourrin !

**Genre** FPS multi mâtiné de STR
**Éditeur** Unknown Worlds
**Développeur** Unknown Worlds
**Âge conseillé** NC
**Site** www.naturalselection2.com/
**Prix** Environ 23 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 3,0 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique 1 Go
**Texte & voix** Anglais

## EN RÉSUMÉ

Sans doute le premier jeu à réussir à mêler aussi intelligemment RTS et FPS. Le souci, c'est qu'on est tributaire du niveau du Commandeur, qui fait parfois n'importe quoi. Parions que ça ira en s'arrangeant.

+
- Un RTS, pour un joueur dans l'équipe
- Un FPS, pour tous les autres
- Le gameplay est aux petits oignons

−
- Courbe d'apprentissage très rude
- Le feeling des combats est moyen
- Galère si le Commandeur est nul

**VERDICT 15/20**

LE FPS *STARCRAFT* QU'ON N'ATTENDAIT PLUS

# NATURAL SELECTION 2

C'est vous, pour la visite de la base infestée ? Bon, vous avez tout ce qu'il faut ? Vous connaissez les consignes de sécurité ? Alors, suivez-moi, on y va.

Regardez, par là, cette grosse boule visqueuse : c'est la ruche, leur Commandeur. Elle parasite les puits d'énergie et pond des Skulks, de petits aliens adorables. Si, je vous assure, ils sont adorables. Oui, c'est vrai qu'on dirait un peu des chiens enragés. Peut-être même des chiens enragés de l'enfer capables de grimper au mur, si vous insistez. Mais regardez, quand ils ont assez d'énergie, ils évoluent. Ce gros Gorge, capable de soigner ses copains, il est pas choupi ? Et le Lerk, avec ses ailes visqueuses et ses gaz empoissonnés, c'est pas non plus votre truc ? Bougez pas, j'ai un truc pour vous : un redoutable Fade, capable de se téléporter, ou alors un Onos. Trop mignon, on dirait un éléphant carnivore ! Non, toujours pas ? Rho la la, je sais pas ce qu'il vous faut. Bon, ne restons pas là, je crois qu'ils nous ont repérés.

### Vous allez lâcher cette pauvre bête, oui ?

Ok, nous voilà donc de retour au QG des Marines. Oui, je sais, vous vous êtes fait à moitié arracher la main, mais c'est de votre faute aussi, on n'a pas idée de vouloir gifler un Fade ! Alors, du côté humain, le Commandeur peut débloquer des armes, des armures, et même de gros exosquelettes classieux. Si les aliens peuvent construire sur une zone infestée de ce gros pus orange dégueulasse (tenez, il vous en reste un peu dans les cheveux, d'ailleurs), les Marines, eux, ont besoin de réparer des sortes de compteurs électriques. Le fer à souder est d'ailleurs leur meilleur ami, puisqu'il leur permet aussi de bâtir les tourelles, coffres, et autres portails de téléportation, que le Commandeur leur demande. Quoi, comment ça, c'est quoi, « un Commandeur » ? Mais vous êtes à la rue, mon vieux ! C'est un Marine qui se dévoue pour rester au QG et qui donne des ordres en vue du dessus. Hé ouais, on rigole pas avec la stratégie, ici. D'ailleurs, je vous préviens : pour survivre, il ne suffit pas d'avoir un peu de skill sur *Team Fortress 2*, hein. C'est un monde impitoyable, exigeant, mais sacrément bien fichu, vous verrez. Allez, je vous laisse, je retourne observer mes petits aliens choubidous. Je ne vous serre pas la main, je crois qu'elle vient de tomber par terre.

**EDDIE WALOU**


Je sais, c'est pas joli joli de mettre un screen de bug.

CULTURE BITS

# RETRO CITY RAMPAGE

Je suis revenu chez mes parents, j'ai réinvesti ma chambre en y punaisant mon vieux poster de Claudia Schiffer, rebranché mon 386 et ressorti mes *Joystick* de 1991 : me voilà dans de bonnes conditions pour jouer à *Retro City Rampage*.

**Genre** *GTA*-like nostalgique

**Développeur** Vblank Entertainment

**Âge conseillé** 30 ans et plus

**Site** www.retrocityrampage.com

**Prix** Environ 14 euros

**Sortie** Disponible

**Configuration recommandée** Un écran cathodique 36 cm, une prise péritel

**Texte** Français

À quoi aurait ressemblé *GTA III* s'il était sorti sur NES, Master System ou, soyons fous, Megadrive ou Super Nintendo ? Cette question, les membres de Vblank Entertainment se la sont tellement posée qu'ils ont décidé d'y répondre eux-mêmes. Résultat : un an de boulot acharné pour mettre au monde ce qui est certainement un des plus beaux hommages à la culture 80's et 90's que le jeu vidéo ait connu. Au bout de trente minutes, vous aurez déjà vu passer des clins d'œil innombrables, de *Frogger* à *Metal Gear*, en passant par *Les Tortues ninja*, *Mario* ou *Retour vers le futur*. Au bout d'une heure, chaque coin de rue, façade d'immeuble ou ligne de dialogues vous fera l'effet d'une madeleine d'une autre décennie, du genre à porter la coupe mulet et écouter du Van Halen. Les développeurs ont même poussé le vice jusqu'à émuler différents types d'affichage (Commodore 64, Atari ST, Game Boy...) et proposer plusieurs habillages télé différents (cathodique, borne d'arcade...) De vrais grands malades, certes, mais généreux comme pas permis. Maintenant, au-delà de la déclaration d'amour sincère et parfois brillante, *RCR* est-il un vrai bon jeu ? Pas si évident...

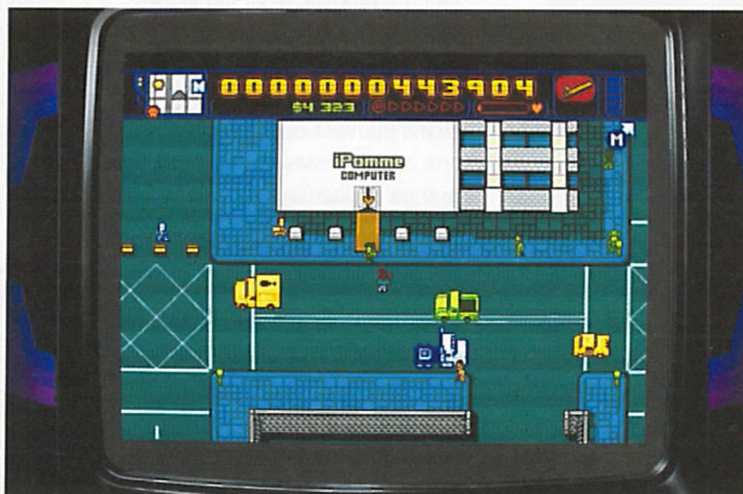


Comme dans tout *GTA*-like qui se respecte, vous pouvez changer de tête à volonté.

## GTA deux doigts d'adorer

Et hop, je viens de pourrir votre enthousiasme naissant en une seule phrase, mouahaha ! Car oui, il faut bien le reconnaître : aussi excellent que soit son habillage, *Retro City Rampage* a bien du mal à éviter les travers du *GTA*-like ultra old school, et la répétitivité qui va avec. OK, c'est bourré de missions annexes, de mini-jeux débiles (la version *Virtual Boy* de *Super Meat Boy* !) et d'easter eggs à dénicher, mais, au final, on finit par tourner un peu en rond. La conduite est sympa au début (le feeling rappelle *Micro Machines*, évidemment), mais vite rébarbative, d'autant plus que la plupart des véhicules sont assez lents, et les gunfights donnent dans le bourrinage d'un autre âge, façon *Commando*. Et c'est à peu près tout ce qu'on y fait, au-delà de quelques missions principales parfois originales (un passage en mode jeu d'aventure bien vu, par exemple). *RCR* est donc un vrai jeu « comme à l'époque » assumant, du coup, les défauts inhérents à la génération 8 bits : une naïveté touchante, un enthousiasme débordant, mais des mécaniques ludiques forcément limitées par la technologie. Dans 20 ans, quand *Retro City Rampage 2* flattera la génération 32 bits, le test du numéro 620 de *Joystick* sera-t-il plus clément ?

**JIKA**



La ville de *Retro City Rampage* regorge d'enseignes détournées. Le résultat est irrésistible.

### EN RÉSUMÉ

J'aurais aimé mettre 17 ou 18 à *Retro City Rampage*, étant donné le boulot abattu par les développeurs. Mais il faut bien reconnaître que, aussi attachante que soit sa plastique, le titre a un peu de mal à aller au-delà de l'hommage sincère.

+
- Un vrai hommage aux années 80 et 90
- Beaucoup de contenu
- La BO, chiptunée à mort

−
- Un *GTA*-like assez limité, finalement
- La traduction française, honteuse (exprès ?)

**VERDICT 14/20**



Vous montrer cette trappe pourrait être considéré comme un spoiler. Mais vu la facilité du truc, ça ne risque pas.





Consternation d'Erica en voyant les graphismes : ça va se payer cher.

**Genre** Point & click
**Éditeur** Reverb Publishing
**Développeur** Phoenix Online Studios
**Âge conseillé** +12 bien mature
**Site** www.postudios.com/cognition
**Prix** 8 euros l'un, 24 euros les 4
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Processeur 2 GHz, 4 Go de RAM, carte graphique NVIDIA ou ATI avec 1 Go de mémoire vidéo
**Texte & voix** Anglais

AU DOIGT ET À L'ŒIL

# COGNITION EPISODE 1 : THE HANGMAN

Avouez, vous aussi vous aviez oublié jusqu'à l'existence même de *Cognition*. C'est ce qui arrive quand un dinosaure du jeu vidéo lance deux Kickstarter à la fois.

## EN RÉSUMÉ

**Deux options : soit Jensen a bouffé tout le fric du Kickstarter dans ses recherches en (chouette) scénario. Soit un fêlé a dû trouver cool de faire un jeu de six heures moche et plein de bugs.**

+
- Une histoire bien ficelée
- L'apport de la « cognition »
- Il fait oublier ses gros défauts

−
- Pas beau à voir
- Des bugs
- Ça charge… Ça charge… Ça charge…

**VERDICT 14/20**

S'il est novateur, le jeu vidéo autobiographique ne semble pas franchement un créneau porteur. Cela explique sans doute pourquoi Jane Jensen (*Gabriel Knight*, *Gray Matter*) n'a pas tenu à communiquer sur les troublantes similitudes entre sa personne et Erica Reed, agent du FBI et héroïne de *Cognition*. Pourtant, on ne peut les ignorer. Alors qu'il suffit à la seconde de toucher un objet pour visualiser le passé, la première n'a qu'à filer un coup de main sur un jeu pour qu'on se retrouve en plein point & click à l'ancienne. Un son de bagnole qui fait vroum vroum sur la carte, une voyante qu'on verrait bien pratiquer le vaudou, des ambiances un peu glauques… pas de doute, on revit *Gabriel Knight*. Mais les pouvoirs, ça se développe. Du coup, Erica apprend à plonger dans les souvenirs pour les modifier à sa sauce. Comme Jane avant elle. Rappelez-vous : depuis *Gray Matter*, la fourbe tente de nous faire avaler que jamais un jeu d'aventure n'a présenté un assemblage d'objets tiré par les cheveux. Et avec *Cognition* elle en a rajouté une couche : il paraît que le genre a toujours mêlé 2D et 3D dans un rendu des plus pourris. Bonjour le lavage de cerveau.

## Mémo technique

Du coup, on ne se rappelle plus trop : est-ce que les jeux d'aventure ont toujours bénéficié de temps de chargement aussi longs ? Pouvait-on déjà partir récurer ses toilettes tandis qu'on préparait la salle d'interrogatoire pour notre suspect ? Et ce trait noir immonde autour des personnages mal intégrés en 3D, c'est quand même plus récent, non ? L'irruption de Jensen dans notre cerveau fait qu'on hésite. Le style crayonné, on l'avait déjà vu, mais le mixer avec un aspect comic book pompé sur *Walking Dead*, est-ce vraiment old school ? On en viendrait presque à regretter les gros pixels et leur stabilité. Heureusement, il y a des choses qui ne changent pas. Jensen sait écrire, avec sensibilité et dureté. Et elle apporte sa touche perso, son intuition qui fait que chaque nouveau point & click possède quelque chose de frais à défendre. Pour *Gray Matter*, c'étaient les tours de magie. Erica Reed, elle, séduit avec ses intuitions. Mise en abyme, qu'on vous dit.

**OSEF**



# PULSE

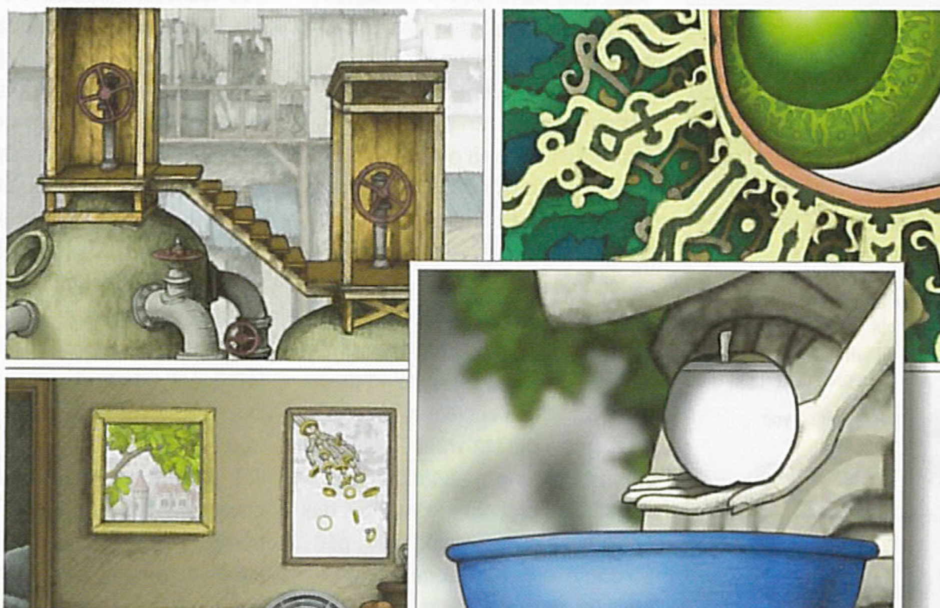
Ah ben bravo ! L'exclamation pourrait à elle seule résumer tout ce qu'inspire *Pulse*, un sombre (manquant donc de lampadaires) jeu de plateforme réalisé par cinq étudiants canadiens. Parmi les choses dont on ne les félicitera pas, la plus significative est sans doute l'obtention du prix Unity du meilleur projet étudiant, alors que, sadique et bien trop court, il ne le méritait clairement pas. Plus pervers encore, et de quoi indigner toute association de défense des animaux qui se respecte, le titre incite à envoyer au casse-pipe de jolies bestioles mi-mouton mi-truc mignon à gros yeux dans le seul but d'éclairer son chemin. Car si, plongé dans le noir, on ne fait pas bien le malin, avec le super lancer de petits êtres sans défense, le monde est à notre portée. Et tant pis si certaines doivent mourir au fin fond d'un précipice ou dévorées par des démons enragés. C'est cruel, mais cela est quand même hyper joli. Au point d'en faire oublier l'histoire derrière toutes ces illuminations. Du coup, on n'est pas très fiers. D'autant qu'à *Joystick*, on aurait dû vous parler de *Pulse* depuis quelques mois, mais hésitants entre un test express ou sortir le grand jeu, on l'a finalement laissé de côté, et oublié, à cause de sa petite durée de vie frustrante. Ah ben bravo !

**Site : www.teampixelpi.com/pulse**

# GOROGOA

Le dernier vainqueur de l'IndieCade catégorie visual design se contente de peu : quatre fenêtres pour raconter son onirique histoire. Carrés dans lesquels on peut pointer et cliquer à loisir. Mais sa géniale mécanique ne s'arrête pas là. Pour aider notre petit bonhomme, digne d'un héros de BD, à sauver sa ville d'un monstre, il faudra modifier le décor : inverser des cases pour permettre à une action de s'enclencher, voire même en superposer afin de transformer une porte fermée en un passage sur un jardin paradisiaque. Maîtrisant l'art du calque sans jamais plagier honteusement, ce séduisant *Gorogoa* doit sortir fin 2013.

**Site : www.gorogoa.com**



# COOK, SERVE, DELICIOUS !

Des lasagnes à la bolognaise ? OK, pas de souci. Je vous la fait en version pom-pom girl. Donnez-moi un P pour Pasta, C pour Cheese, M pour Meat, le S de Sauce et euh… R pour Parmesan, on va dire que c'est parce qu'il est râpé. Et voilà, c'est au four ! Mais déjà un autre affamé se pointe pour une soupe aux nouilles et poulet. Ce sera donc KWUY, le doigt qui glisse sur « 1 » pour mettre les lasagnes dans l'assiette tandis que l'autre main coupe le céleri « Y » avec la flèche du bas. Et encore, ce n'est même pas l'heure de pointe.

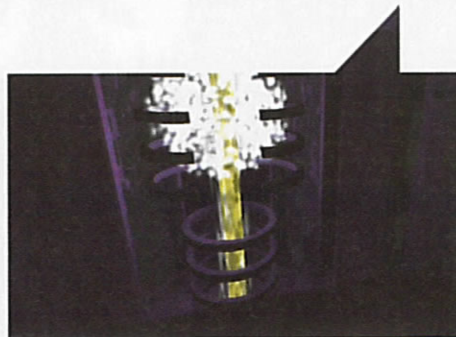
**Site :** http://tiny.cc/vgtomw




# KAIRO

Moche et muet. A priori, si *Kairo* était un individu lambda, peu de chances qu'on passe la soirée avec lui. Oui mais voilà, cette cité inanimée, qui pourrait aussi bien sortir d'une planète futuriste que de l'Égypte antique, intrigue. Et quand j'étais petite, je voulais être Indiana Jones. Du coup, me voilà partie pour essayer de résoudre le mystère caché derrière chaque salle bizarroïde.
Le tout sans user des indices, évidemment. À part peut-être celui-là, laissé sur un mur par un malheureux disparu : « Attention si vous prenez goût à la démo, il vous en coûtera sept euros. »

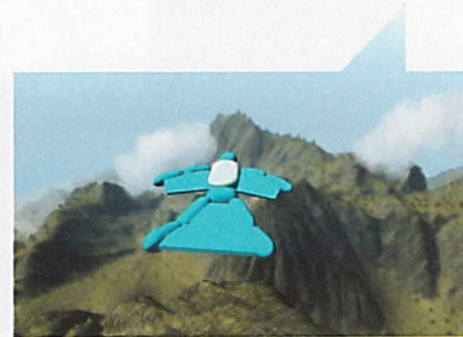
**Site :** http://kairo.lockeddoorpuzzle.com

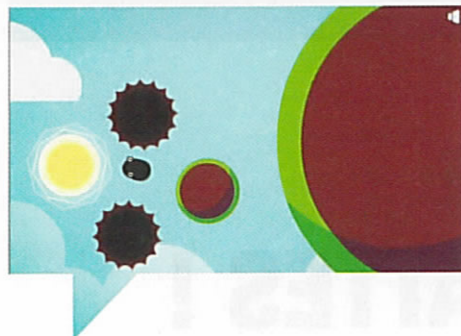


# VOLO AIRSPORT

Les occasions de s'envoyer en l'air pour atterrir la tête la première dans une montagne à 160 km/heure n'étant pas légion (en vérité, elles se comptent souvent sur les doigts de la main d'un mec qui n'en a plus qu'un), j'ai donc l'immense joie de vous annoncer l'existence de *Volo Airsport*. Cette simulation de chute libre n'en est certes qu'à ses balbutiements avec une alpha totalement imparfaite et un héros au look de l'homme collant qui descendait sur les vitres lors de notre adolescence, mais il se pourrait que tout cela tourne très bien d'ici quelques mois.

**Site :** http://volo-airsport.net/blog

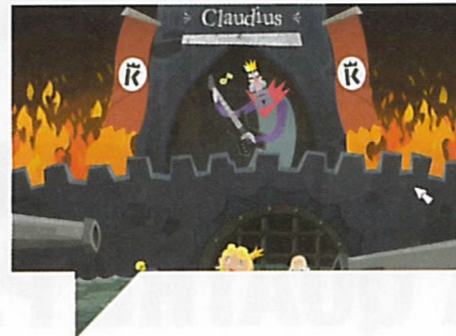




# SUN HOP

Dans la guerre sans fin que se livrent les hommes et la machine, le jeu à un bouton a déjà choisi son camp. Et autant le dire clairement, ce n'est pas franchement le nôtre. En optant pour le régime dictatorial et en ne permettant au joueur qu'une seule action –ici le saut– il nous pose clairement des problèmes. Mais c'est aussi là tout le charme de la chose, surtout quand, comme dans *Sun Hop*, la vitesse de rotation, l'angle du lancer, mais aussi les propriétés physiques des milieux influencent le tir. Il faudra donc exploser de nombreuses fois avant de réussir à allumer tous les soleils. Autrement dit faire preuve de persévérance, celle qui fait que l'humain gagne à la fin.

**Site :** http://tiny.cc/i3vomw




# HAMLET

Il existe toutes sortes de raisons louables pour justifier de claquer cinq euros sur un coup de tête. À lui seul, *Hamlet* doit en recenser au minimum trois. D'abord, il vient d'arriver sur Steam, le royaume de la CB qui chauffe. Ensuite, ce point & click a décidé de revisiter Shakespeare en y ajoutant un alien censé éviter la tragédie : c'est ce qui s'appelle un bon pitch. Surtout, son vrai titre est en réalité « Hamlet ou le dernier jeu sans fonctionnalités de Meuporg, ni shaders, ni placement produit » et ça, c'est quand même quelque chose. Du coup, même sans gros coup de cœur, on ne peut faire l'impasse. Et savoir que son développeur prépare un *The Franz Kafka Videogame* n'arrangera rien à nos finances.

**Site :** http://gameletgame.blogspot.fr/



# STAINED

Partant du principe que les jeux de plateforme se ressemblent (presque) tous, on pourrait accorder à *Stained* un petit côté *Trine*, la faux de la Mort en plus. Ce serait tout de même passer à côté de l'intérêt principal du titre : la destruction massive et implacable de vitraux. Évidemment, ce n'est pas là une vendetta gratuite. En se recomposant, les morceaux créent toutes sortes de trucs, de la passerelle bien utile au monstre un peu relou à réduire en bris de verre. Pas sûr que les amateurs d'églises et les employés de Carglass aient le courage de supporter tant d'ignominie durant une vingtaine de niveaux. Ils s'arrêteront probablement à la démo, et économiseront ainsi huit euros.

**Site :** www.stained-thegame.com

# S.A.V.

**LE COIN DES DLC, PATCHS ET AUTRES EXTENSIONS. PARCE QU'UN JEU VIT ENCORE APRÈS SA SORTIE…**



**Lord of the Rings Online** ■ Les cavaliers du Rohan montent en selle.

# LA QUÊTE DE L'ANNEAU CONTINUE À QUATRE PATTES !

Lors de la dernière réunion, Jika questionne, l'air rebel : « Lequel d'entre vous serait suffisamment un escroc pour aller à la présentation de l'extension d'un jeu qu'il a à peine fait ? » C'est un fait, on ne maîtrise pas vraiment *LOTRO* chez *Joystick*, surtout depuis que notre bon Kracou nous a abandonnés. Heureusement, Jika est spécialiste de l'argument ultime qui soulève des vocations : « Ça se passe au Dernier Bar avant la fin du monde et il y a un banquet hobbit de prévu. » Excellente surprise entre deux planchettes de fromage : Aaron Campbell, zeu senior producer, est venu directement de Boston pour nous présenter cette nouvelle campagne. Une aubaine pour grignoter tranquillement pendant qu'il plante le décor : « L'histoire reprend lorsque Sauron et Saroumane viennent de créer leur alliance. Sur les recommandations de son conseiller Grima, qui est aussi un traître, le roi Theoden reste passif. » Action en perspective. Au niveau technique, on nous vend une amélioration significative des graphismes grâce à des effets atmosphériques inédits ainsi que de nombreux éléments dynamiques qui donneront un aspect plus vivant aux paysages. Mais le point fort du gameplay reste avant tout le cheval : très pratique, vous pouvez le ranger dans votre poche pour le sortir d'un coup de sifflet dès que nécessaire. De préférence pour aller faire la peau à l'ennemi. « C'est la toute première fois qu'on propose des combats montés dans un MMO : on pourra autant décocher des flèches que donner des coups d'épée ou piétiner ses adversaires. C'est vraiment très fun, tout le monde y trouvera son compte, quelle que soit sa manière de jouer. Il sera également possible de customiser sa monture, c'est un peu comme un animal de compagnie », jubile notre éminent concepteur. Aaron a décidément pensé à tout, y compris à l'anecdote qui tue pour conclure : « Lorsqu'on a organisé le test du jeu, un ancien cowboy du Texas a dit que cela lui avait redonné l'envie de se remettre à l'équitation ! Ça a été le plus beau moment pour moi. » Enfin, sachez que toutes les options de cette quatrième extension sont accessibles par micro-transaction ou selon votre niveau d'expérience. Mais si vous voulez la totale, le plus avantageux reste quand même l'achat du coffret complet.

**« C'EST LA PREMIÈRE FOIS QU'ON PROPOSE DES COMBATS MONTÉS DANS UN MMO. »**



**BORDERLANDS 2 : LE CAPITAINE SCARLETT ET SON BUTIN DE PIRATE** 122



**SLEEPING DOGS : NIGHTMARE IN NORTHPOINT** 123

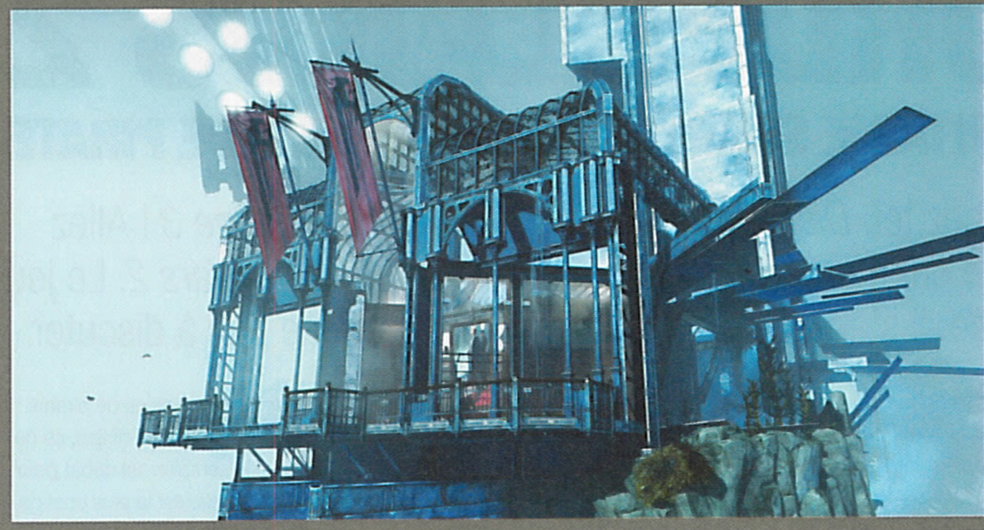


**SOS : GUILD WARS 2** 126

**Dishonored** ■ Intervilles au pays des assassins !

# PRÊT AU DÉSHONNEUR ?

Pour beaucoup de joueurs assoiffés, prêts à torcher un jeu aussi fin que *Dishonored* en six petites heures – encore des ricains, ça ! –, la question rituelle, c'est : « Y a du DLC le jour de la sortie ? » Bah, non, mon cochon, tu vas attendre. Parce que chez Arkane, on aime le travail bien fait, fignolé avec amour. Aussi, histoire de contenter les bouffeurs de contenu peu regardants, le studio balance un *Dunwall City Trials*. Là, comme ça, en loucedé. WTF, vous vous dîtes ? Oui, oui, en fait de *Trials*, il ne s'agit ni plus ni moins qu'*Intervilles* à Dunwall, mais sans vachettes ou Léon Zitrone, trop référencés France ! Pour cinq euros, on s'y mettra des tannées à coups de lames dans des arènes bien fermées, on sautera dans le grand vide ou on bondira de toit en toit (mais sans moi), pour faire le zouave devant sa tribu d'amis virtuels. Manque que les questions culturelles et la grimpette sur paroi savonnée ! Plus sérieusement, une grande partie d'entre nous passera sans doute sur ce contenu bouche-trou de calendrier pour attendre les deux DLC suivants, narratifs, prévus pour 2013. Dans le premier, on croisera par exemple Daud le chef des harponneurs, un groupe d'assassins aux pouvoirs (très) spéciaux ! Ouais, ouais, OUAIS !



**XCOM : Enemy Unknown** ■ Servir le petit-gris

# DLC EN VUE

On a beau être un jeu bien fichu, avec une bonne tête de vainqueur, faut toujours que l'éditeur vienne gâcher la fête. Mais si, regardez-moi, *XCOM : Enemy Unknown*. Je brille, non ? Vous avez vu ma moyenne Metacritic ? Et pourtant, 2K ne pense qu'à une seule chose, me coltiner du DLC aux fesses comme ces skins de précommande à cinq euros, le *Elite Soldier Pack*. Bon, bah, oubliez-le et attendez plutôt le *Slingshot Content Pack*, bien plus intéressant et costaud en contenu. Je vous dis ça, je suis votre ami, hein, vous en faites ce que vous voulez...



## BRÈVES

### C'est Red et en kit...

Le Redkit, l'outil de création de mods pour *The Witcher 2 : Assassins of Kings* traîne la patte avant de paraître. Déjà distribué à quelques petits chanceux, il ne devrait être disponible qu'au tout début 2013. De quoi préparer quelques idées de scénar/orgies avant de se mettre à la tâche.



### Allô! Allô !?

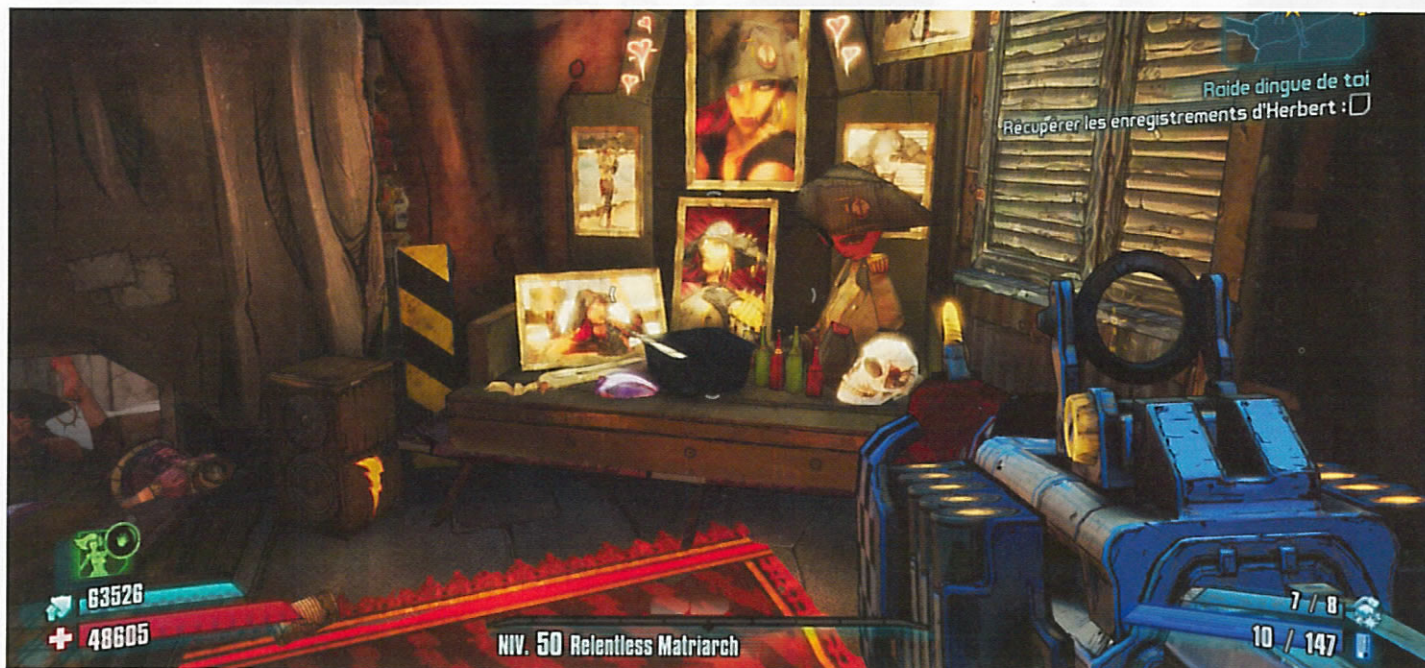
Comme la plupart des journalistes, on a aimé *Hotline Miami*, ses masques zarbis, son ambiance psychédélique et son « fuck'em up » intensif. Que ceux qui l'ont terminé se rassurent, du bon gros DLC narratif est déjà dans les tuyaux, avec de nouveaux perso et lieux, histoire de shooter plus longtemps. Cool.



### Rage dedans

*Rage*, vous vous en souvenez ? Mais si, le FPS post-Nuke hybride et bâtard d'id ! Sympa, mais trop court. Dieu bis, aka John Carmack, a déclaré que son équipe et lui-même allaient proposer le kit de développement tant attendu. On va enfin pouvoir le réinstaller !






Herbert voue un véritable culte à Scarlett. Mais la passion n'est pas franchement réciproque.

**Genre** FPS/RPG
**Éditeur** 2k Games
**Développeur** Gearbox Software
**Âge conseillé** 18+
**Site** www.borderlands2.com/
**Prix** Environ 10 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Quad-core 2,3 GHz, 2 Go de RAM, carte graphique 512 Mo
**Texte & voix** Français

MILLE SABORDERLANDS

# BORDERLANDS 2

## LE CAPITAINE SCARLETT ET SON BUTIN DE PIRATE

Rentre chez toi, *Dishonored* ! Va te rhabiller, *Max Payne 3* ! Allez vous faire cuire un œuf, les *Diablo III* et autres *Guild Wars 2*. Le jeu de l'année, il s'appelle *Borderlands 2* et y a même pas à discuter.

### EN RÉSUMÉ

On rigole, on loote et on dégomme du pirate à gogo. Avec ses nouvelles quêtes poilantes et ses environnements sublimes, ce premier DLC pour *Borderlands 2* est tout bonnement excellent.

+
- Qu'est-ce qu'on se marre !
- Bon rapport quantité/prix
- Le robot C3n5ur

–
- Quelques quêtes Fed-Ex

**VERDICT 17/20**

Je n'ai jamais acheté de DLC de ma vie. Ni MapPack, ni perso supplémentaire, ni soutien-gorge Défense +130 % pour une héroïne de RPG. JA-MAIS ! Mais quand je vois une extension comme *Le Capitaine Scarlett et son Butin de Pirate*, je me dis que j'aurais pu craquer et balayer d'un revers de la main toutes mes convictions. Oui parce que ceci, mesdames et messieurs, est ce que devrait toujours être un DLC : quelque chose qui prolonge la durée de vie d'un soft tout en le renouvelant, en l'amenant dans une autre direction que le jeu de base. En l'occurrence, il nous entraîne à Oasis, bourgade perdue dans le désert où l'on est accueilli par Shade, un gros chtarbé comme on les aime. Tout le monde est mort de soif sauf lui, alors qu'il y a pourtant une oasis à deux pas de là... Pendant toute cette campagne additionnelle (que l'on peut boucler en huit heures), on croise d'autres personnages bidonnants. Comme C3n5ur, le robot qui lutte contre la pornographie, Herbert, l'amoureux psychopathe, et bien sûr Scarlett, la pirate foldingue qui cherche à récupérer un trésor légendaire et qui vous annonce d'emblée qu'elle vous trahira sans vergogne à la fin de l'aventure. Et elle le fera, soyez-en sûrs.

### Manque pu qu'le grog

Vous l'aurez compris, j'ai bien rigolé en jouant à cet add-on de *Borderlands 2*. Mais en dehors de l'aspect lolesque, il y a plein d'autres éléments à mettre en avant. De nouveaux ennemis, par exemple, avec des skins de pirates. Il y a même des pirates-ninjas, ce qui nous évite le sempiternel débat pour déterminer quelle est la plus cool de ces deux entités. On découvre aussi de nouveaux lieux splendides, comme ce phare perché au sommet d'un immense rocher. Et il y a le Leviathan, un bon gros boss de fin, bien plus costaud que celui de l'aventure principale. Sans parler d'Hyperius l'Invincible, boss caché qui porte bien son nom, vu qu'il m'a collé une rouste monumentale en deux secondes. Bref, ce DLC est génial, je n'ai pas d'autre mot. Et pour conclure, je préfère laisser la parole au pirate Fistor qui nous souhaite la bienvenue de la façon suivante : « JE VOMIS DU SANG SUR TON KARMA ! » Rien à ajouter.

**DEEZ**



Quand sa jauge de combat est pleine, Wei Shen se transforme en Super Chinois et colle des mandales de lumière.

**Genre** Action
**Éditeur** Square Enix
**Développeur** United Front Games
**Âge conseillé** 18+
**Site** www.sleepingdogs.net/
**Prix** Environ 6 euros
**Sortie** Disponible
**Configuration recommandée** Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
**Texte** Français & **voix** Anglais

CITROUILLE CANTONAISE

# SLEEPING DOGS CAUCHEMAR À NORTH POINT

Halloween, c'est l'occasion de mettre des tenues coquines qu'on n'oserait pas porter en temps normal, sauf lanoo. Et aussi de revisiter un jeu en lui collant une dimension horrifique.

## EN RÉSUMÉ

Même pour cinq euros, on pouvait espérer plus de cet add-on qui se contente du minimum. Pour dire les choses comme elles sont, *Cauchemar à North Point* ne sert à rien.


• Le prix


• Intérêt nul
• Répétitif et chiant
• Très fainéant

**VERDICT 06/20**

Il y a deux ans, Rockstar nous avait déjà fait un coup semblable avec l'add-on *Undead Nightmare* pour son *Red Dead Redemption*. Mais si, vous savez, ce chef-d'œuvre que l'on a été contraint de faire sur console, en se donnant des coups de fouet en guise de châtiment pour notre infidélité. Au lieu de zigouiller du gringo et du cow-boy, on s'attaquait à des morts vivants dans le cadre d'une extension franchement rigolote. Et cette année, dans le même genre, c'est le jeu *Sleeping Dogs* qui a décidé de s'acoquiner avec des zombies. On retrouve donc ce bon vieux Wei Shen au sortir du cinéma, en compagnie de sa copine Pas Ping. Alors qu'il critique allégrement le film d'horreur qu'il vient de voir, sous prétexte que les fantômes n'existent pas, il se trouve justement qu'un spectre torse nu et muni d'un masque de chat se matérialise et kidnappe sa nana. Comme mise en situation, je n'avais pas vu un truc pareil depuis *Les Contes de la Crypte* version lituanienne. Sans spoiler, sachez que la fin du DLC est expédiée avec le même empressement et la même fainéantise. On va dire que c'est cohérent dans la nullité, ce qui est toujours ça de pris.

### Boring of the dead

Le vrai problème de ce *Cauchemar à North Point*, c'est qu'on peut le boucler en moins de deux heures tout en trouvant le temps long. Par rapport au jeu original, on perd toute la dimension policière, les gunfights, les enquêtes, les rendez-vous galants et plein d'autres choses qui offraient un peu de diversité à l'ensemble. Ici, on ne fait qu'enchaîner des bastons contre des zombies chinois bien pénibles. Et après avoir bu une tasse de thé magique (!), Wei Shen est aussi capable de passer en mode Berserk pour tataner des démons cornus et des fantômes de gangsters. Voilà, c'est à peu près tout ce qu'il y a à faire dans cet add-on minimaliste et sans grand intérêt. Même s'il ne coûte que cinq euros, tomber sur un DLC de ce niveau juste après avoir découvert celui bien joufflu de *Borderlands 2*, ça donne envie de s'ouvrir les veines avec des frites.

**DEEZ**

# MODS

Ça y est, il fait trop de degrés en dessous de zéro pour risquer un orteil dehors. Je vous propose de rester à l'abri en compagnie de quelques mods bien chauds. Ce mois-ci, je vous ai mis, entre autres, une mini sélection pour *XCOM*. Z'allez kiffer vot' race !







## HALF-LIFE WARS 2.0

Après deux ans de travail, la deuxième version de *Half-Life Wars* est enfin en ligne. Pour mémoire, il s'agit d'une intéressante tentative d'utilisation du moteur Source pour produire un STR multijoueur dans l'univers d'*Half-Life 2*. L'énorme boulot abattu par l'équipe de développement permet aujourd'hui de profiter d'un rendu professionnel. Nous avons donc affaire à un jeu très tactique qui, à la manière de *Dawn of War*, vous donne le contrôle d'escouades qui se placent automatiquement à couvert si vous les envoyez vers un décor prévu à cet effet : voiture, barrière, ou encore cabanon. Deux factions sont disponibles. D'une part, les Rebelles et leurs alliés Vortigaunts. D'autre part, les troupes du Cartel, dans lesquelles ont peut compter sur les Tripodes Hopper. Mais si rappelez-vous : ces trucs montés sur échasses, dans la tronche desquels vous avez balancé un nombre invraisemblable de roquettes dans *Half-Life 2 : Episode 2* !

**Site : http://hl2wars.com**

**Tourne sur : Half-Life 2 : Episode 2**

**DÉVELOPPEMENT 100%**

## INSANITY NOCTURNAL CONFUSION 2

Avec un titre pareil, on pourrait croire que l'on n'a pas affaire à un de ces métrages crapuleux qui fleurissent sur les sites interlopes de la Toile. Le scénario pourrait être le suivant : Ianoo, naïf éphèbe débarquant de sa Lorraine profonde, découvre la sensualité par l'entremise de Jika, le hardi et solide plombier de la cité. Plus sérieusement, il s'agit de la suite de l'histoire racontée par Serge, un des moddeurs très actifs sur *Amnesia : The Dark Descent*. Dans l'épisode précédent, vous étiez à la recherche de Lord Statthem, qui était parvenu *[SPOILER ALERT]* à vous capturer dans sa demeure à la fin de l'épisode *[/SPOILER ALERT]*. L'aventure continue et il va falloir s'échapper de ce manoir moisi. On retrouve avec plaisir les puzzles bien stressants à base de caisses à déplacer et d'éclairages à poser au bon endroit. L'aventure est courte, alors prenez votre temps, il faudra sûrement attendre de nouveau cinq mois avant de voir la suite.

**Site : www.moddb.com/mods/insanity-nocturnal-confusion-2**

**Tourne sur : Amnesia : The Dark Descent**

**DÉVELOPPEMENT 100%**

## DEAD MEETS LEAD

Keldyn interactive est composé de gars sympas, tellement sympas qu'ils viennent de livrer le corps de leur jeu *Dead Meets Lead* à l'appétit vorace de la communauté des moddeurs. Pour ceux qui n'en ont jamais entendu parler, *Dead Meets Lead* est un hack'n slash sympathique et indé, qui se déroule dans une île envahie par les zombies et sur laquelle votre navire-pirate s'est échoué. Le titre se distinguait par un nombre impressionnant d'ennemis à l'écran et par une difficulté à l'avenant. Très modulable et entièrement codé en C#, il fournit un matériau de base exceptionnellement souple pour les moddeurs de tous poils. Pour accompagner l'ouverture du moteur du jeu, les développeurs ont également mis à disposition un éditeur de cartes, histoire de prémâcher un peu le boulot des level designers du dimanche. Quand je vous disais que c'était des gars sympas ! On ne souhaite qu'une chose, c'est que cette décision apporte une peu plus d'éclairage sur leur travail.

**Site : deadmeetslead.com**

**Tourne sur : Dead Meets Lead**

**DÉVELOPPEMENT 00%**



# CRY OF FEAR

Le très bon mod horrifique *Cry of Fear* pour *Half-Life* premier du nom vient de bénéficier d'une mise à jour conséquente. Six nouvelles petites campagnes solos ont été ajoutées, plus quelques petites choses pour le multijoueur, que nous laisserons de côté. Il devient en effet délicat de trouver des joueurs pour cette conversion totale qui accuse un peu son âge. Ce n'est pas une raison pour ne pas y jeter un œil : c'est vraiment de la bonne.

**Site : www.cry-of-fear.com/**
**Tourne sur : Half-Life**

**DÉVELOPPEMENT 100%**

# XCOM : ENEMY UNKNOWN WARSPACE EXTENTION

Un petit mod pour *XCOM* qui introduit la possibilité d'intercepter les ovnis avant les missions d'enlèvement et donne également accès aux options « Second Wave ». Dommage qu'il fasse aussi sauter les malus des snipers à courte portée. Comme s'ils n'étaient pas assez cheatés comme ça !



**Site : http://xcom.nexusmods.com/mods/18**
**Tourne sur : XCOM : Enemy Unknown**

**DÉVELOPPEMENT 100%**



# UFO REBALANCE

Un mod pour les vrais poilus ! Les stats sont modifiées de manière à ce qu'un bon placement soit toujours récompensé alors qu'un mauvais est systématiquement et impitoyablement sanctionné. Le mod modifie aussi légèrement l'IA en conséquence, qui va du coup prendre en compte cette nouvelle donne.

**Site : http://xcom.nexusmods.com/mods/27/**
**Tourne sur : XCOM : Enemy Unknown**

**DÉVELOPPEMENT 100%**




TU SERAS UN NORN, MON FILS

# GUILD WARS 2

Je vous reconnais : c'est vous, qui gaspillez régulièrement le stock du fort pour renforcer une porte que personne ne défend. C'est aussi vous, qui avez signalé notre position face à un bus trois fois plus fort que le nôtre. Ces deux pages sont pour vous. **PAR SAVONFOU**




C'est lorsque tout le monde est stacké devant la porte et que celle-ci s'apprête à céder que les zones de combos peuvent se révéler utiles.

Le problème, quand on s'attaque à une aide de jeu sur *Guild Wars 2*, c'est qu'il y a beaucoup trop de choses à traiter. Rien que le système d'artisanat mériterait un hors-série à lui tout seul. Restreignons-nous donc à un aspect bien particulier : le royaume contre royaume. Pourquoi ? Parce que j'en ai assez de voir des comportements incohérents nous faire prendre des raclées face aux Allemands du serveur Kodash.

Pour commencer, un petit rappel sur le fonctionnement du RvR. Trois serveurs s'affrontent pour le contrôle de quatre cartes : trois territoires frontaliers et le champ des Batailles Éternelles. Sur ces cartes, les points importants sont les Tours, qui assurent le contrôle de points de passage, les dépôts de ravitaillement, les forts, sans oublier le Château de Brumepierre. Ce dernier rapporte 35 points, contre 25 pour un fort, 10 pour les tours et 5 pour les camps. La différence peut paraître faible, mais si votre serveur en a le contrôle, cela signifie que les forts alentours sont en grande partie sous votre domination, ce qui vous confère une avance confortable. Le décompte des points a lieu toutes les 14 minutes et une rotation de serveur a lieu toutes les deux semaines.

## Suivez la guilde

Globalement, et comme dirait Blondin dans *Le Bon, la Brute et le Truand*, il y a deux sortes de personnes sur le champ de bataille : ceux qui ont une guilde, et ceux qui n'en ont pas. À tous ceux qui se promènent en pick-up sur Basse Terre, je conseillerais de se rapprocher de l'une d'elles, même si votre temps de jeu n'est pas très élevé. Vous n'êtes pas obligé de taper tout de suite à la porte des Fureurs, mais se promener avec les mêmes joueurs avec qui l'on communique vocalement aide beaucoup à progresser.

Si ce n'est pas le cas, le mieux est encore de suivre le mouvement : lire les messages du chat, repérer les joueurs qui ont pris les choses en main et les lieux qui sont attaqués pour vous y rendre le plus vite possible. Les points de passage sont gratuits dans cette



Les forts disposent de tous les PNJ nécessaires pour s'équiper et stocker le contenu des sacs.




Si les infos sont confuses sur le chat, un coup d'œil à la carte vous aidera.

zone, profitez-en. Comme en PvP structuré, le RvR monte votre niveau à 80, mais vous devez vous contenter de votre équipement PvE et des compétences que vous avez débloquées jusque-là. Autant dire que votre force de frappe sera très limitée tant que vous n'aurez pas passé un certain temps à vous équiper correctement. Jusque-là, et puisque toutes les classes le permettent, contentez-vous de joindre des groupes et d'y assurer un rôle de soutien : levez les altérations de vos alliés, posez des champs de combo ou, à la rigueur, prenez le contrôle d'armes de sièges défensives. Cela signifie qu'il faut dans un premier temps privilégier les sceptres ou les combinaisons d'armes et de focus.



Ne piochez dans les réserves que si on vous le demande !

## Le rivage pas perdu pour tout le monde

Si vous voulez accumuler rapidement les sacs des récompenses, n'oubliez pas que la défense est très importante et qu'elle permet de gagner un bon petit paquet d'insignes d'honneur. L'observation de ce qui se passe sur la carte est très importante, ne serait-ce que parce que vous recevrez fatalement une tonne d'informations contradictoires. Si un groupe attaque une tour et qu'une autre attaque le camp de ravitaillement voisin, privilégiez le camp. D'une part, la conquête d'un camp de ravitaillement est plus facile et d'autre part, il est plus logique de couper les vivres des défenseurs de la tour afin qu'ils ne puissent pas renforcer les murs et la porte au cas où ils repousseraient l'assaut. Vous augmenterez ainsi les chances de victoire lors de l'attaque suivante. Par contre, même si aucun joueur adverse ne défend un camp, n'y allez pas sans une solide bande de compagnons, car les Superviseurs qui les gardent sont très difficiles à tuer. Votre placement lors des attaques/défenses de forts est lui aussi primordial. Si votre classe vous permet de vous rendre furtif, attaquez les flancs. Si c'est vous qui attaquez, autant vous convertir en healer. Les classes tanks, comme les gardiens, peuvent quant à elles occuper les couloirs et les escaliers. Enfin, si votre spécialité sont les sorts de zones, bombardez les endroits d'où l'ennemi ne peut pas trop bouger, comme le devant de la porte d'entrée ou les sommets des murs. Idéalement, il faut constituer des groupes spécialisés dans ces différents rôles et les coordonner, mais un tel niveau de cohérence est rarement atteint.

## Silence dans les rangs !

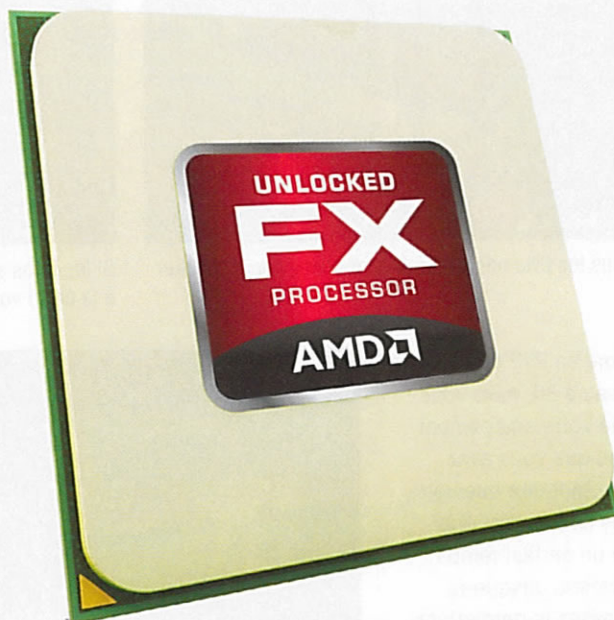
En ce qui concerne la communication, soit vous êtes à même de diriger les différents groupes présents et je n'ai rien à vous apprendre, soit vous êtes un troufion parmi tant d'autres, et il va falloir respecter une règle très simple : « LA FERME ! » Rien de ce que vous ne pourriez dire ne saurait être utile, à moins que vous ne repériez un gros groupe de joueurs qui n'ont pas déjà été annoncés par d'autres. Et dans ce cas, il faut être le plus simple et informatif possible : nombre approximatif de joueurs repérés et position du bus. Enfin, montrez-vous économe dans la gestion des stocks dans les places fortes. De manière générale, le mieux est de le laisser tranquillement s'accumuler (d'où l'importance des camps de ravitaillement à conserver) et de ne s'en servir qu'en cas d'attaque pour réparer les murs, et seulement s'il y a assez de défenseurs pour que cela vaille le coup. Seules les places fortes revendiquées par les guildes présentent un quelconque intérêt à être upgradées, surtout si l'on décide d'en faire un pivot défensif imprenable. Les améliorations des fortifications peuvent en effet entrer en synergie avec les PNJ défensifs achetés par les guildes.

# HIGH TECH

## OPINION
**PAR BOBA FETT**

### La migration choisie

Une fois n'est pas coutume, la période de Noël est marquée par l'absence de nouveautés significatives du côté des cartes graphiques, AMD et NVIDIA ayant déjà déroulé l'ensemble de leur gamme. Le véritable changement, et pas des moindres, concerne le système d'exploitation : depuis le 26 octobre dernier, Microsoft distribue Windows 8 et incite tous les utilisateurs à migrer, à travers une politique tarifaire très agressive (29,99 euros jusqu'au 31 janvier 2013, pour l'édition dématérialisée). Mais au fond, pourquoi changer une équipe qui gagne alors que Windows 7 est largement implanté et qu'il offre de bonnes performances générales ? Tout d'abord, pour ce rapport qualité/prix : à près de 280 euros l'année prochaine, Windows 8 revêtira des atours nettement moins séduisants. Ensuite, pour les performances revues à la hausse : en dépit d'un écran d'accueil clinquant avec ses tuiles dynamiques, Windows 8 fait au moins aussi bien que Windows 7 dans les jeux vidéo et le dépasse même d'une courte tête dans les applications bureautiques.




**FX-8350, huit cœurs cadencés à 4 GHz** ■ AMD renouvelle ses CPU Bulldozer

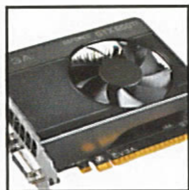
# QUI VISHERA, VERRA

En marge des APU Virgo qui sortent ce mois-ci, AMD renouvelle sa gamme de processeurs Bulldozer destinés aux configurations de bureau. Cette nouvelle famille de puces Vishera remplace ainsi la gamme Zambezi, qui introduisait l'architecture Bulldozer en octobre 2011 et dont le FX-8150 constituait l'étendard (181 euros). Première bonne nouvelle : cette nouvelle génération de CPU préserve le socket AM3+ et évite de réinvestir dans une carte mère. À l'instar des APU Virgo, les nouveaux processeurs Vishera s'articulent autour de cœurs Piledriver; les performances sont ainsi tirées vers le haut, sans hisser la consommation électrique ou l'enveloppe thermique maximale (125 watts). Nouveau fer de lance de cette gamme, le FX-8350 (195 euros) comprend 1,2 milliard de transistors gravés en 32 nm, sans circuit graphique intégré. Il s'articule autour de huit cœurs cadencés à 4 GHz (4,2 GHz en mode Turbo Core 3.0) et de 8 Mo de cache L3.

> **« AVEC UN TARIF AVANTAGEUX, LE FX-8350 A EN LIGNE DE MIRE LE CORE I5-3570K D'INTEL. »**

Très officiellement, AMD a donc en ligne de mire le Core i5-3570K d'Intel (220 euros), un processeur à quatre cœurs cadencés à 3,40 GHz. Sur le papier, la nouvelle puce d'AMD a de quoi tenir le challenge : elle présente un tarif inférieure de 20 %, embarque une plus grande quantité de mémoire cache et dispose de deux fois plus de cœurs. En pratique, de premiers tests révèlent que le pari n'est qu'à moitié rempli : si le FX-8350 dépasse le Core i5-3570K dans les applications bureautiques ou multimédias, les deux processeurs semblent offrir des performances équivalentes dans les jeux vidéo les plus récents, alors que le dernier-né d'AMD emploie deux fois plus de cœurs. Rappelons également que le dernier CPU d'AMD est dépourvu de circuit graphique; si les joueurs n'y verront pas d'inconvénients, vous devrez nécessairement l'accompagner d'une carte graphique d'entrée de gamme dans le cadre d'une configuration bureautique. Dernier point jouant en sa défaveur : le Core i5-3570K est gravé en 22 nm, ce qui se ressent lourdement sur la consommation électrique, malgré la présence d'un circuit graphique (125 watts en pleine charge pour Intel, contre 210 watts pour le FX-8350). AMD avance toutefois dans la bonne direction et commence à déployer une nouvelle gamme plutôt bien armée. Revue de détails le mois prochain, dans un test complet !

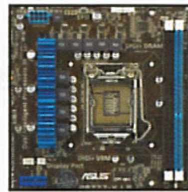
**Site : www.amd.com**



## TESTS 130



## PRATIQUE 132



## TOP HARD 134

L'heure du changement ■ Windows 8 face aux jeux vidéo

# LES PILOTES GRAPHIQUES SONT PRÊTS

En dépit d'une nuée de craintes quant à l'aspect « tape-à-l'œil » de son écran d'accueil et à la rupture visuelle brutale qu'il constitue, Windows 8 est bien là et équipe déjà toutes les nouvelles configurations. Si nous sommes déjà revenus, le mois dernier, sur l'intérêt de ses nouveautés et sur sa prise en main, on peut s'interroger sur ses performances face aux derniers jeux vidéo. Avec plusieurs mois de recul, nous sommes formels : dans ce type d'applications, Windows 8 se débrouille au moins aussi bien que Windows 7 et la différence entre les deux systèmes ne dépasse pas 1 à 2 %, avec des résultats en faveur de l'un ou l'autre des systèmes d'exploitation en fonction de chaque jeu testé. Dans les résolutions supérieures à 1 920x1 080 pixels, Windows 8 parvient même à creuser l'écart de manière plus significative, que ce soit avec une carte graphique AMD ou NVIDIA.




On peut donc saluer ce bon résultat, qui témoigne de la maturité des pilotes graphiques. Vous hésitiez à sauter le pas et à migrer ? N'ayez donc crainte et profitez de l'offre tarifaire avantageuse : la migration vers Windows 8 est actuellement à 29,99 euros, contre 280 euros à partir du 31 janvier 2013. Des soldes avant l'heure, pour inciter au changement.

**Site : www.microsoft.com**

Shopping ■ La Rolls Royce des souris polyvalentes

# ROCCAT KONE XTD

Le savoir-faire de Roccat en matière de périphériques taillés pour les gamers n'est plus à démontrer : avec sa nouvelle Kone XTD (89 euros), le constructeur allemand propose une souris hautement personnalisable, pour droitiers. Avec 20 boutons programmables et un système de poids, ce modèle bénéficie d'une finition impeccable à tous les niveaux et s'adapte librement à tout type de jeux. Une simple pression sur la touche EasyShift permet en effet de basculer vers l'un des cinq profils personnalisés. Un must !

**Site : www.roccat.org**




## BRÈVES

### Pour un son stratosphérique

Astro Gaming s'apprête à commercialiser l'A50, un micro-casque 7.1 sans fil de grand luxe (300 euros). Bénéficiant d'une finition exceptionnelle, le casque offre un excellent maintien et un grand confort d'utilisation, en distillant un son parfaitement spatialisé. Mais la facture est lourde !



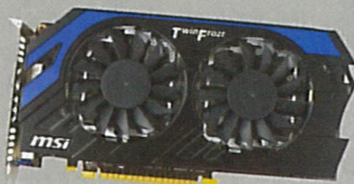
### Pierre qui roule...

SilverStone renouvelle sa gamme de blocs d'alimentation et propose le Strider Plus ST60F-PS, une unité délivrant 600 watts de puissance et certifiée 80 Plus Silver. Entièrement modulaire, elle arbore un ventilateur de 120 mm. Comptez 90 euros pour ce modèle aux excellentes caractéristiques.



### Faucon, mais vraies performances

Affublée d'un système de refroidissement sophistiqué (Twin Frozr IV), la GeForce GTX 650 Ti Hawk de MSI (155 euros) voit ses fréquences de fonctionnement overclockées d'usine : comptez plus de 1 GHz pour le GPU (contre 928 MHz par défaut) et près de 1 300 MHz pour la mémoire GDDR5.



**Constructeur** NVIDIA / AMD
**Fréquence** 925 MHz (NVIDIA) / 860 MHz (AMD)
**Fréquence mémoire** 1 350 MHz (NVIDIA) / 1 200 MHz (AMD)
**Gravure** 28 nm
**Mémoire vidéo** 1 024 Mo GDDR5
**Interface mémoire** 128 bits (NVIDIA) / 256 bits (AMD)
**Longueur** 14,5 cm, simple slot (NVIDIA) / 21 cm, double slot (AMD)
**Connectiques** 2 DVI, 1 HDMI (NVIDIA) / 2 DVI, 1 HDMI, 1 DisplayPort (AMD)
**Unités de calcul** 768 (NVIDIA) / 1 024 (AMD)
**Site** www.nvidia.fr et www.amd.com
**Prix** 145 € (NVIDIA), 149 € (AMD)
**Sortie prévue** Déjà disponibles

**NVIDIA GeForce GTX 650 Ti vs. AMD Radeon HD 7850 1 Go** ■ L'impitoyable guerre tarifaire

# LA LUTTE SUR L'ENTRÉE DE GAMME




AMD / Radeon HD 7850

NVIDIA / GeForce GTX 650

## EN RÉSUMÉ

En proposant au même tarif une Radeon HD 7850 modifiée, AMD fait un mauvais coup à NVIDIA et réduit l'intérêt de sa nouvelle GeForce GTX 650 Ti, qui aurait été plus intéressante à 120 euros.

+
- Bonnes performances pour l'entrée de gamme
- Faible encombrement de la GTX 650 Ti
- Consommation électrique

−
- Le prix de la GTX 650 Ti
- La GTX 650 n'a plus d'intérêt
- Design double slot de la Radeon HD 7850

**VERDICT 16/20**

Avec la GeForce GTX 650 Ti, NVIDIA parachève sa gamme Kepler tout en faisant oublier les faibles performances de la GTX 650 (119 euros) testée le mois dernier. Sur le papier, elle est le fruit d'un habile compromis : elle reprend le GK106 qui équipe déjà la GTX 660 (229 euros), en le revoyant légèrement à la baisse et en resserrant son tarif en conséquence. Ce GPU ne comprend plus que 768 unités de calcul, contre 960 pour son grand frère. Il se voit cadencé à 925 MHz sans mode GPU Boost, contre 980 MHz (et jusqu'à 1 033 MHz dans ce mode turbo) pour la GTX 660. Même traitement du côté de la mémoire, où l'on doit ici se contenter d'un gigaoctet de GDDR5 à 1 350 MHz sur un bus de 128 bits. Du côté des performances, la logique tarifaire est respectée : la GTX 650 Ti se montre ainsi 20 % inférieure à la GTX 660 et supplante la GTX 650 de près de 35 %. Mais voilà : en toute hâte, AMD commercialise au même prix une Radeon HD 7850 équipée de 1 024 Mo de GDDR5, contre 2 048 Mo pour le modèle d'origine. Il s'agit rigoureusement de la seule différence avec la carte d'origine et cette « nouvelle » version maintient ainsi les caractéristiques de base, avec un GPU cadencé à 860 MHz et un bus mémoire de 256 bits. À tarif équivalent, la Radeon supplante la GTX 650 Ti de 12 à 15 % en moyenne, tout en maintenant une consommation raisonnable. La loi du marché est donc impitoyable et la stratégie d'AMD visant à couper l'herbe sous le pied de NVIDIA se révèle payante. La Radeon HD 7850 1 Go devient donc une excellente référence pour jouer dans de bonnes conditions à petit prix.

> « À TARIF ÉQUIVALENT, LA RADEON HD 7850 SUPPLANTE LA GTX 650 TI DE 12 À 15 % EN MOYENNE. »

**Constructeur** AMD
**Cores** 4
**Fréquence de base** 3,6 GHz
**Fréquence max** 3,9 GHz
**Gravure** 32 nm
**Socket** FM2 / **TDP** 100 W
**Circuit graphique** AMD Radeon HD 7560D (760 MHz)
**Site** www.amd.com
**Prix** Environ 100 €
**Sortie prévue** Déjà disponible

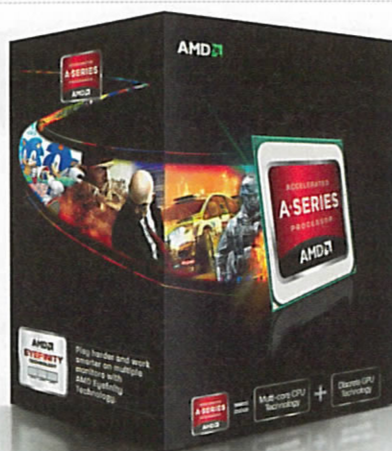
**EN RÉSUMÉ**

Proposé à prix doux, l'A8-5600K n'est toutefois pas un monstre de performances. En bureautique, il se montre 8 à 10 % inférieur au Core i3-3220 (125 euros) malgré son bon circuit graphique.

+
- Circuit graphique intégré
- Bon potentiel en OC

–
- Performances moyennes
- AMD apparaît comme un suiveur
- Peu d'intérêt pour les joueurs

**VERDICT 14/20**




**AMD A8-5600K** ■ Un bon circuit graphique intégré

# QUAND Y EN APU, Y EN A EN CORE

Après une gamme de processeurs Bulldozer en demi-teinte souffrant de la comparaison avec les solutions d'Intel gravées en 22 nm, AMD persévère. Combinant des cœurs Piledriver gravés en 32 nm (la seconde génération de Bulldozer) avec un circuit graphique de Radeon HD 7000, ces nouveaux APU se montrent peu gourmands en énergie et affichent un tarif plutôt avantageux. Mais si le cœur graphique supplante l'Intel HD Graphics 4000 de près de 30 %, il ne suffira pas pour jouer dans des conditions décentes. Des solutions essentiellement dédiées aux PC Media Center.

**Constructeur** Logitech
**Type** Souris filaire
**Boutons programmables** 20
**Sensibilité capteur** 8 200 dpi
**Accélération** 30 G
**Dimensions** 118x75x41 mm
**Poids** 133 g
**Site** www.logitech.com
**Prix** Environ 80 €
**Sortie prévue** Déjà disponible

**EN RÉSUMÉ**

Originale et ambitieuse, la G600 convainc par ses vingt boutons programmables et sa qualité de finition.

+
- La qualité de finition
- Le design original
- Le rapport qualité/prix

–
- Un public très spécifique
- Temps d'apprentissage
- Souris volumineuse

**VERDICT 16/20**




**Logitech G600** ■ Vingt boutons programmabes

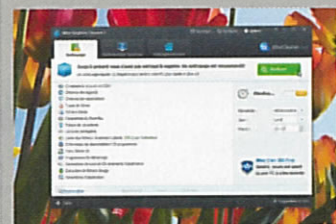
# POUR LES FANS DE MMO

Développée avant tout pour les amateurs de jeux en ligne et persistants, la G600 est une ambitieuse souris pour droitiers, qui se distingue avant tout par son pavé de douze touches à actionner avec le pouce, sur le côté gauche. Cette zone est hautement personnalisable à travers un utilitaire bien conçu, qui vous permet de définir tout type de profils ou de modifier la couleur des touches. Présentant une finition irréprochable à tous les niveaux, la G600 remplit son rôle et conviendra parfaitement au public très spécifique qu'elle vise.

## UTILITAIRES

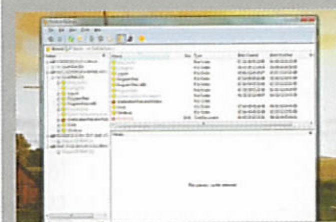
### Wise Registry Cleaner

Vous n'avez pas encore l'intention de migrer vers Windows 8 et vous souhaitez prolonger la durée de vie de votre système ? Grâce à cet utilitaire très efficace, vous nettoyez rapidement le registre de Windows et vous accélérez la réactivité du système.
www.wisecleaner.com



### Pandora Recovery

Totalement gratuit, Pandora Recovery marche sur les plates-bandes des cadors de la récupération de données perdues, EasyRecovery en tête. On apprécie sa rapidité d'action et l'étendue des options à votre disposition. À essayer de toute urgence !
www.pandorarecovery.com



### Your Uninstaller

Vous l'avez souvent appris à vos dépends : malgré une désinstallation dans les règles de l'art à travers le Panneau de configuration de Windows, certaines applications laissent des traces sur votre PC. Grâce à cet outil, vous nettoyez totalement votre machine.
www.ursoftware.com



# SUBLIMEZ LE RENDU DE DISHONORED

*Dishonored* gagne largement en niveau de détails au prix de quelques réglages et de l'installation d'une série de mods. Quelle que soit la puissance de votre PC, vous avez intérêt à personnaliser votre configuration pour améliorer le rendu du jeu d'Arkane Studios.

**DURÉE**

**30 minutes**

**NIVEAU**

**Débutant**

**MATÉRIEL**

**FXAA Post Process Injector (http://tinyurl.com/bm9c5dd) et SweetFX –(http://tinyurl.com/cko3lfm)**

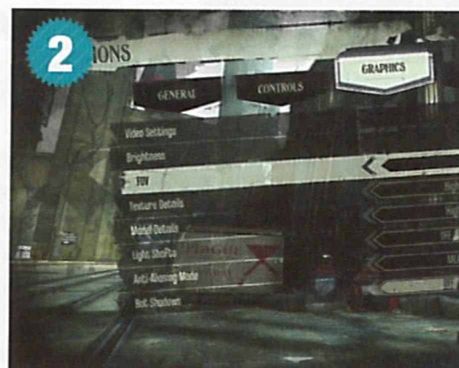
Animé par une version modifiée de l'Unreal Engine 3, *Dishonored* regorge de somptueux détails et de décors ultrafins, sans parler de l'action haletante dans laquelle il plonge le joueur : autant de raisons de le pousser dans ses ultimes retranchements et d'optimiser ses réglages ! Les paramètres vidéo manquent toutefois de profondeur; au-delà du changement de résolution et du niveau de détails, vos possibilités restent limitées. Pour valider vos différents réglages, nous vous recommandons d'installer FRAPS (www.fraps.com) au préalable, un petit utilitaire affichant le nombre de FPS au cours de l'action. Si l'animation est déjà fluide en 1920x1 080 pixels avec un niveau de détails élevé, modifiez le type d'antialiasing. Par défaut, *Dishonored* propose deux réglages : MLAA (Morphologicial Anti-Aliasing, conçu par AMD) et FXAA (Fast Approximate Anti-Aliasing, développé par NVIDIA). Pour des résultats très similaires, on constate généralement que le FXAA est moins gourmand en ressources; reportez-vous à l'encadré ci-contre pour en améliorer encore le rendu, à travers FXAA Post Process Injector et Sweet FX, deux mods développés par des programmeurs indépendants. Vous constaterez que la luminosité joue un rôle prépondérant sur l'atmosphère des scènes; veillez à ne pas trop le renforcer, afin de discerner toutes les nuances dans les textures du ciel, en particulier. Sitôt les paramètres validés, vérifiez le nombre de FPS dont vous disposez au cours d'une partie : s'il tourne aux alentours de 60 ou au-delà, conservez ces paramètres. Pour modifier plus en détails l'aspect graphique de *Dishonored*, vous devrez mettre les mains dans le cambouis et retoucher des fichiers .ini. Reportez-vous au dossier My Games/Dishonored/DishonoredGame/Config de Steam et ouvrez le fichier DishonoredInput.ini. Dans l'en-tête du fichier, ajoutez la ligne «m_PCBindings=(Name=»F6»,Command=»FOV 110», Control=False,Shift-False,Alt-False»)», en remplaçant éventuellement la touche F6 par celle de votre choix. En la pressant, vous basculerez le champ de vision à 110 degrés, une valeur que ne permettent pas les réglages de base. Dupliquez la ligne en définissant une autre valeur (85, par exemple) et une autre touche de contrôle afin de constater la différence. Tout est affaire de goût, mais en dévoilant une plus large aire de jeu, vous renforcez le réalisme de *Dishonored* et profitez d'un plus grand nombre de détails. Ensuite, ouvrez le fichier DishonoredEngine.ini situé dans le même dossier et recherchez les paramètres «MaxShadowResolution» et «MaxWholeSceneDominantShadowResolution», qui concernent la résolution de l'ombre projetée sur les textures. Remplacez les valeurs par défaut (respectivement 800 et 1344, dans le cas de paramètres poussés au max) par 4096. Le temps de calcul en pâtit largement, mais vous renforcez encore l'aspect photoréaliste du jeu.

**« RENFORCEZ LE RÉALISME ET LES DÉTAILS DE *DISHONORED*. »**

**PAS À PAS**

**1/ Installez FRAPS** pour afficher le nombre de FPS dont vous profitez lors de la partie. **2/ Dans les réglages vidéo** du jeu, augmentez le niveau de détails au max et choisissez la résolution la plus appropriée pour votre moniteur. **3/ Ouvrez le fichier** DishonoredEngine.ini situé dans le dossier «My Games/Dishonored/DishonoredGame/Config» de Steam et cherchez les paramètres «MaxShadowResolution» et «MaxWholeSceneDominantShadowResolution». **4/ Remplacez les valeurs** par défaut (800 et 1344, dans le cas de paramètres poussés au max) par 4096.

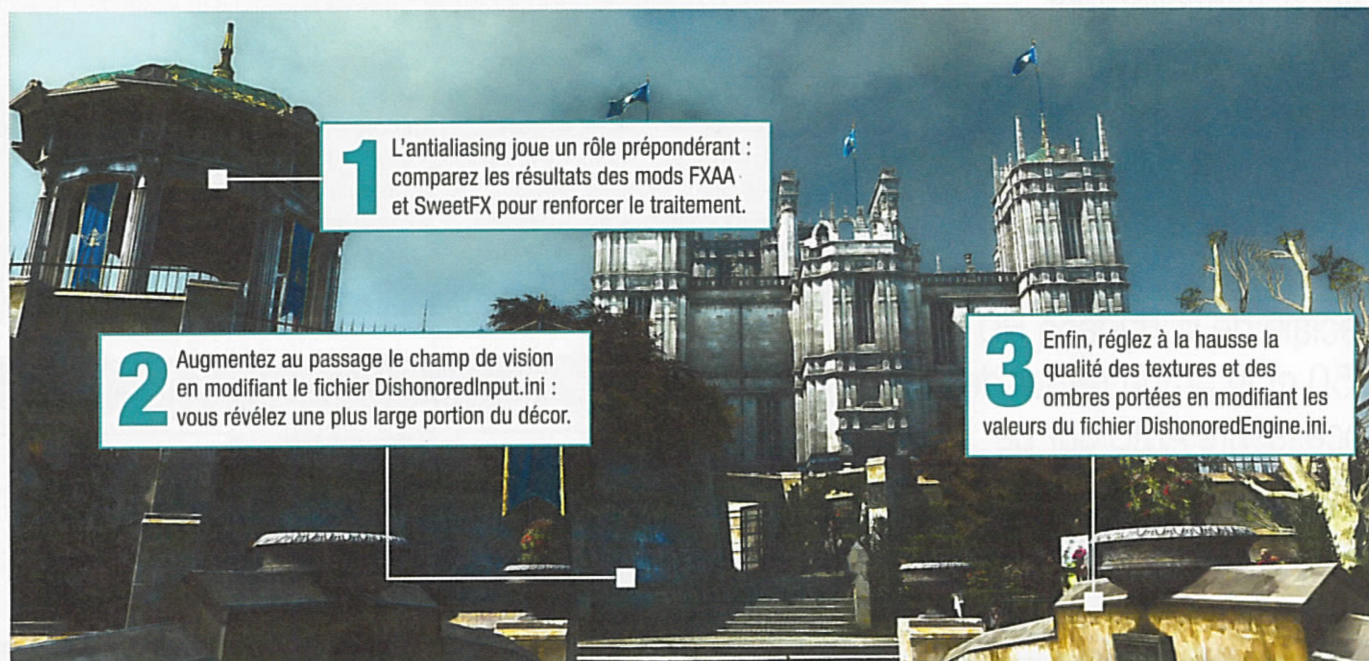


# 3 POINTS CLÉS

## AMÉLIOREZ LE RENDU DE *DISHONORED*

De Dunwall au mythique pont de Kaldwin, vous améliorez considérablement l'architecture des décors et la finesse des textures en retouchant les réglages.



**1** L'antialiasing joue un rôle prépondérant : comparez les résultats des mods FXAA et SweetFX pour renforcer le traitement.

**2** Augmentez au passage le champ de vision en modifiant le fichier DishonoredInput.ini : vous révélez une plus large portion du décor.

**3** Enfin, réglez à la hausse la qualité des textures et des ombres portées en modifiant les valeurs du fichier DishonoredEngine.ini.

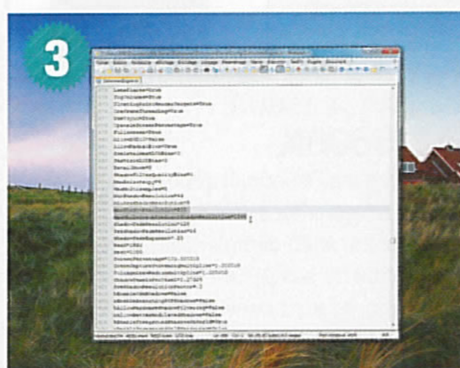


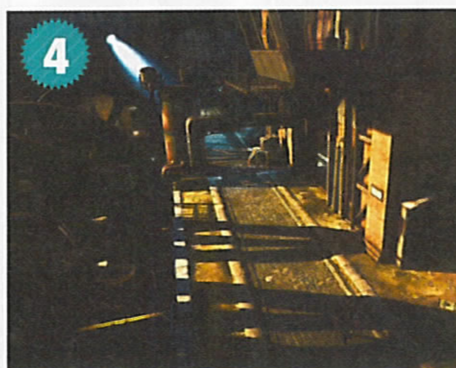







**1/ Installez FXAA Post Process Injector.** Décompressez l'archive et déposez tous les fichiers de l'archive /Dishonored/Binaries/Win32 du jeu. Lancez ensuite l'outil FXAA_Tool.exe et reportez-vous à l'onglet AntiAliasing. **2/ Améliorez la netteté.** Vérifiez le nombre de FPS dont vous profitez à l'aide de FRAPS. Reportez-vous ensuite à l'onglet PostSharpen de FXAA_Tool.exe et augmentez la valeur par défaut de l'option «Sharpening Power». **3/ Modifiez votre carte graphique.** Utilisez NVIDIA Inspector ou RadeonPro et créez un nouveau profil. Effacez les paramètres du jeu («Override application settings») et choisissez un antialiasing multi-échantillonné en 8x. Reportez-vous ensuite à la section «Texture Filtering» et réglez la valeur LoadBias à -1,5.




## À RETENIR

L'Unreal Engine 3 se plie librement à vos envies et vous pouvez largement améliorer son rendu, en prêtant attention aux paramètres liés à l'antialiasing. Ne vous contentez pas des paramètres du jeu et procédez à une série de modifications manuelles, puis appliquez des effets de post-traitement à l'aide de mods spécialisés dans l'antialiasing. L'installation d'utilitaires spécialisés dans votre carte graphique vous permet d'affiner le résultat.

# TOP HARD

C'est essentiellement sur le marché de l'entrée de gamme que les constructeurs se bousculent désormais, avec l'arrivée d'une version spéciale de la Radeon HD 7850 et le grand retour des processeurs AMD sur ce secteur. Faites votre choix !

**BOBA FETT**

## QUELLE GAMME ?

### Haut de gamme

Avec un processeur Ivy Bridge et l'une des meilleures Radeon HD du moment, vous disposez d'une véritable bête de course taillée pour les jeux les plus exigeants.

### Milieu de gamme

Adoptez sans hésiter la flamboyante GeForce GTX 660 Ti de NVIDIA afin de faire de menues économies et de profiter de hautes performances.

### Bas de gamme

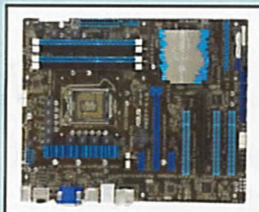
Les Phenom II quittent peu à peu la scène pour laisser la place aux processeurs AMD de génération Bulldozer, qui épousent toujours le même positionnement tarifaire.

## LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

## HAUT DE GAMME

**Prix** Environ 140 €
**Marque** Asus
**Chipset** Z77
**Socket** LGA 1155
**Site** www.asus.com



### LA CARTE MÈRE
### P8Z77-V LE

Luxueuse carte mère s'articulant autour du socket LGA 1155 et d'un chipset de série 7, la P8Z77-V LE constitue un juste compromis entre de hautes performances et un tarif raisonnable. Elle est équipée d'un UEFI qui brille par sa clarté et bénéficie d'un système de refroidissement sophistiqué.

**Prix** Environ 325 €
**Marque** Intel
**Cœurs** 4 (8 avec HT)
**Fréquence** 3,5 GHz
**Site** www.intel.com

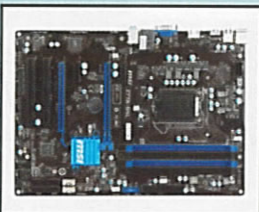



### LE PROCESSEUR
### Core i7 3770K

Fleuron de la gamme Ivy Bridge d'Intel, le Core i7 3770K inaugure la gravure en 22 nm, ce qui réduit sa consommation électrique sans empiéter sur ses performances. Il supplante les CPU Sandy Bridge équivalents de près de 8 %, et présente une longue durée de vie. Un grand luxe !

## MILIEU DE GAMME

**Prix** Environ 90 €
**Marque** MSI
**Chipset** Z77
**Socket** LGA 1155
**Site** www.msi.com



### LA CARTE MÈRE
### Z77A-G41

Compétitive et affichant un excellent rapport qualité/prix, cette carte mère signée MSI constitue le socle idéal pour une configuration polyvalente et puissante. Elle est équipée du chipset Z77, vous offrant les dernières technologies en date, notamment l'USB 3.0 en natif.

**Prix** Environ 190 €
**Marque** Intel
**Cœurs** 4
**Fréquence** 2,8 GHz (3,5 GHz mode Turbo)
**Site** www.intel.com




### LE PROCESSEUR
### Core i5-3450S

Avec sa finesse de gravure de 22 nm, ce Quad-Core cadencé à 2,8 GHz se montre très peu gourmand en énergie : 65 watts à plein régime, génération Ivy Bridge oblige. C'est une solution économique et performante, idéale pour une configuration de gamer correctement armée.

## BAS DE GAMME

**Prix** Environ 90€
**Marque** Gigabyte
**Chipset** AMD A75
**Socket** AMD FM2
**Site** www.gigabyte.fr



### LA CARTE MÈRE
### GA-F2A75-D3H

Autour du socket FM2 propre à la nouvelle génération d'APU d'AMD, cette carte mère présente une finition hors pair, avec un UEFI très clair. On apprécie notamment sa vue en 3D, qui vous permet de cliquer sur n'importe quel composant afin de l'overclocker. Pratique !

**Prix** Environ 100 €
**Marque** AMD
**Cœurs** 4
**Fréquence** 3,6 GHz
**Site** www.amd.com

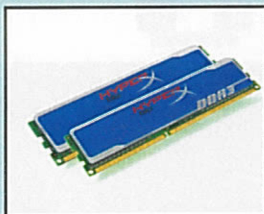


### LE PROCESSEUR
### A8-5600K

Alors que les Phenom II commencent progressivement à sortir des rayons des revendeurs, AMD commercialise la seconde génération de ses APU. Les performances bureautiques sont convaincantes et le CPU se démarque par le bon circuit graphique qu'il intègre.

**1 100 €**

**Prix** Environ 85 €
**Marque** Kingston
**Fréquence** 1 600 MHz
**Barettes** 2x8 Go
**Site** www.kingston.com



### LA MÉMOIRE
## HyperX Blu DDR3 16 Go

Fiable et présentant un excellent rapport qualité/prix, ce kit signé Kingston constitue une bonne solution pour doper la mémoire vive de votre configuration haut de gamme. Composé de deux barrettes, vous pourrez éventuellement le doubler… pour alors atteindre de vrais sommets.

**Prix** Environ 130€
**Marque** Intel
**Taille** 180 Go
**Type** Mémoire Flash
**Site** www.intel.com



### LE DISQUE DUR
## 330 Series

Vous hésitez encore ? Avec des débits en lecture et écriture de 500 et 450 Mo/s environ, le dernier SSD d'Intel renforce considérablement la réactivité de votre système et voit son prix chuter de mois en mois. Une valeur sûre, finalement plus avantageuse qu'un disque à plateaux.

**Prix** Environ 420 €
**Marque** AMD/Sapphire
**DirectX** 11
**Mémoire** 3 072 Mo GDDR5
**Site** www.amd.com

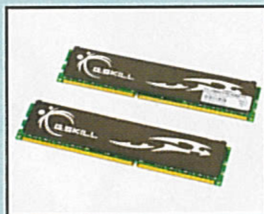


### LA CARTE GRAPHIQUE
## Vapor X Radeon HD 7970 GHz Edition

Vous rêvez d'un haut niveau de performances afin de jouer sans la moindre concession ? Cette déclinaison réussie de la Radeon HD 7970 est une édition GigaHertz déguisée, qui brille par son système de refroidissement efficace et silencieux. Mais le prix est tout aussi élevé !

**715 €**

**Prix** Environ 35 €
**Marque** G.Skill
**Fréquence** 1 333 MHz
**Barettes** 2x4 Go
**Site** www.gskill.com



### LA MÉMOIRE
## Value DDR3 PC10600

Sans fioriture particulière ou système de refroidissement exclusif, ce kit de deux barrettes de DDR3 se montre fiable et présente un bon rapport qualité/prix. Vous disposez ainsi d'une quantité de mémoire vive amplement suffisante pour tous les usages.

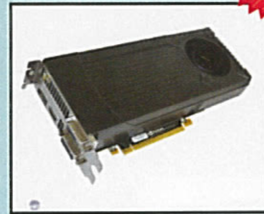
**Prix** Environ 140€
**Marque** Western Digital
**Taille** 3 To
**Type** Plateaux
**Site** www.wd.com



### LE DISQUE DUR
## Caviar Green 3 To

Vous souhaitez archiver une quantité phénoménale de données sans compter ? Adoptez sans hésiter ce modèle de trois téraoctets, même si son tarif n'est pas encore revenu au niveau d'avant la crise. Idéalement, vous le compléterez d'un petit SSD visant à héberger le système.

**Prix** Environ 260 €
**Marque** NVIDIA/PNY
**DirectX** 11
**Mémoire** 2 048 Mo GDDR5
**Site** www.nvidia.fr

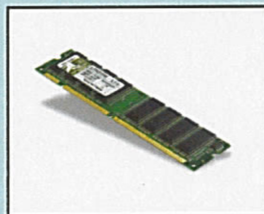


### LA CARTE GRAPHIQUE
## GeForce GTX 660 Ti

Reprenant le design de référence de NVIDIA, cette GeForce GTX 660 Ti signée PNY constitue une solution équilibrée, proposée à un juste tarif. Le GPU est ainsi cadencé à 915 MHz (980 MHz en GPU Boost) et la carte dispose de 2 048 Mo de GDDR5. D'excellentes performances sont à la clé !

**455 €**

**Prix** Environ 20 €
**Marque** Kingston
**Fréquence** 1 333 MHz
**Barettes** 1x4 Go
**Site** www.kingston.com



### LA MÉMOIRE
## ValueRAM DDR3 PC10600 4 Go

Sobre et fiable, cette unique barrette d'entrée de gamme vous permet de profiter du savoir-faire de Kingston en la matière. Vous pourrez éventuellement la doubler afin de ne plus jamais avoir à vous préoccuper de la quantité de mémoire vive de votre PC !

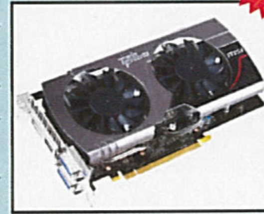
**Prix** Environ 95 €
**Marque** Seagate
**Taille** 2 To
**Type** Plateaux
**Site** www.seagate.com



### LE DISQUE DUR
## Barracuda Green 2 To

Légèrement moins cher que le Caviar Green de Western Digital, ce modèle signé Seagate voit ses plateaux osciller à 5 900 tours/minute et s'avère compatible S-ATA III avec 64 Mo de cache. De bons débits sont à la clé ; faites-en le support de votre filmothèque et de vos archives.

**Prix** Environ 150 €
**Marque** AMD/Sapphire
**DirectX** 11
**Mémoire** 1 024 Mo GDDR5
**Site** www.amd.com



### LA CARTE GRAPHIQUE
## Radeon HD 7850 1 Go

En développant en toute hâte une Radeon HD 7850 dotée de 1 024 Mo de GDDR5 (contre 2 048 Mo à l'origine), AMD a joué un mauvais coup à NVIDIA et à sa nouvelle GeForce GTX 650 Ti proposée au même tarif : cette Radeon la supplante de 12 à 15 % en moyenne, sur la plupart des jeux.

# OBSIDIAN : BANCALS ET GÉNIAUX, LA REVANCHE DES EXILÉS









REPUB
08

# DANGEROUS DAVE CHEZ GOG.COM

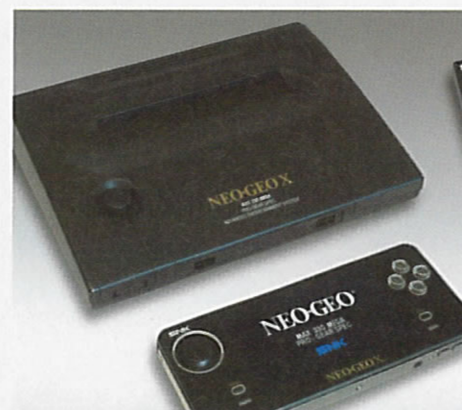
gog.com exhume une autre curiosité méconnue chez nous : *Dangerous Dave*, le cousin violent de *Commander Keen*.

L'initiative était intéressante mais elle est incomplète : la série des *Dangerous Dave* compte quatre jeux et le bundle de GOG (3,85 €) ne comprend pas le premier. Créé par John Romero en 1988 sur Apple II, *Dangerous Dave* est initialement un sympathique petit jeu de plateforme dans la pure tradition 8-bits, entre collecte et exploration, dans un monde ayant la particularité d'avoir un « air control » très souple. On y retrouve l'univers classique fait de salles enchaînées aux décors quasi abstraits, conçues avec talent par Romero. Le jetpack et les warpzones tordues à trouver sont une touche très sympathique ; c'est le plus attachant et agréable de la série, surtout avec son mode VGA. Hélas, le bundle de gog.com ne débute qu'avec *Haunted Mansion*. Dave y a récupéré un fusil à pompe et déboîte du zombie et du loup-garou dans la classique demeure d'épouvante. C'est un autre jeu, plus conventionnel, qui rappelle les légions de plateformer-shooters de l'ère 16-bits comme *Horror Zombies from the Crypt*, *Switchblade*, *Wolf Child*, etc. Les sprites sont plus gros (mais tout est en EGA, berk), le saut et l'évitement moins centraux. C'est le dernier épisode conçu par Romero, qui va fonder id Software avec ses collègues. Par la suite, Softdisk exploite la licence dans son coin et produit deux jeux supplémentaires, *Risky Rescue* et *Goes Nutz!*, qu'on retrouve dans ce bundle. Pas désagréables, mais encore plus conventionnels, ils sont parfois très difficiles.




# NEO GEO, LE REBOOT

Vous baviez devant les tests de jeux Neo Geo dans *Joystick* il y a 20 ans ? Le moment d'assouvir (ou pas) votre rêve d'enfant est venu.




Ahhh, la Neo Geo, l'arcade à domicile, son design extraordinaire, ce délire de sprites énormes, cette pluie de couleurs infinie à l'écran, ces bandes-son fabuleuses, ses jeux à 250 euros... Voir ça étant gamin en 1991, alors qu'on avait un ST ou une Megadrive, ça faisait mal au bide. Le mois prochain, SNK Playmore mettra un terme à cette frustration avec la Neo Geo X, console portable sur laquelle est appelé à tourner le catalogue d'origine. C'est très probablement une machine à base d'ARM sur laquelle tourne un émulateur, le même que celui avec lequel SNK Playmore inonde le PSN et la console virtuelle de la Wii en ce moment. Oui, je sais, la portable, on s'en fout. Mais SNK vend aussi (surtout) un dock en forme de vraie Neo Geo d'époque (en plus petit) dans lequel vient prendre place la machine nomade. Le dock est muni de deux prises joystick et, surtout, de deux sorties vidéo : une HDMI et une pour vieille téloche cathodique. Du coup, on a les moyens de retrouver l'expérience d'origine. Et de constater que la plupart des jeux étaient 1) Des cochonneries injouables prévues pour bouffer du crédit en salle d'arcade. 2) Des *King of Fighters* et autres bastonneries pour fanatiques. La Neo Geo X seule est livrée avec vingt jeux. Le pack Gold, qui comprend le dock en forme de console de salon, avec une manette Neo Geo, devrait coûter 199 euros. La console est distribuée chez nous par E-Concept et vous pourrez cramer vos indemnités de licenciement à partir du 6 décembre, dans les magasins Micromania ou sur www.acrodeal.com.

# NOS CHERS DISPARUS : MIKE SINGLETON, 1951-2012

Le 10 octobre dernier, Mike Singleton décédait. Auteur des inoubliables *Lords of Midnight* et *Midwinter*, il excellait autant dans la technique que dans le game design pur.



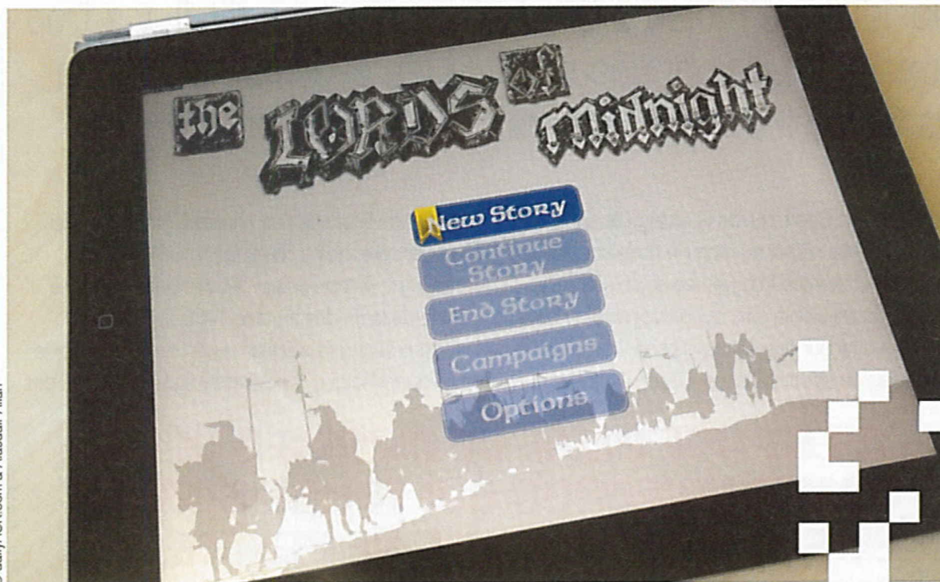
© Giantbomb.com

Bien qu'il soit mort relativement jeune, Mike Singleton était l'une des personnalités les plus précoces de notre industrie, un pionnier des toutes premières heures. C'est dès la fin des années 1970 que ce prof s'était orienté vers la conception de jeux vidéo, sur Commodore PET et Vic 20. À la demande de Clive Sinclair, qui en 1980 lui fournit le prototype de son ZX 81, il réalise une série de six jeux en Basic pour la nouvelle machine. Publiée en compilation sous le nom *Game Pack One*, elle connaît un succès énorme qui convainc Mike de la viabilité de cette carrière. Il abandonne l'enseignement en 1982 pour se consacrer notamment au ZX Spectrum. C'est sur la nouvelle machine de sir Clive qu'il entre dans la légende en 1984, avec *Lords of Midnight*. Le joueur était projeté dans un monde totalement ouvert de 4000 « lieux » représentés en vue subjective et tous visitables en case par case. Mike Singleton avait conçu son univers de façon à ce qu'il ressemble à un monde réel, avec ses lieux et paysages innombrables, ses secrets, son cycle du temps. Révolutionnaire, quand l'aventure était alors un genre principalement textuel, parfois dépourvu de tout élément graphique. Pour libérer le pays de Doomdark – un tyran façon Sauron – le joueur devait explorer la désolation glacée de Midnight et se trouver des alliés, les Lords. Ceux-ci devenaient alors jouables « simultanément », heure par heure ; la synchronisation des mouvements des armées devenait capitale dans la partie wargame. L'ambiance et le sentiment de liberté avaient fait de *Lords of Midnight* une expérience inoubliable pour les possesseurs de Spectrum.

## Midwinter is coming

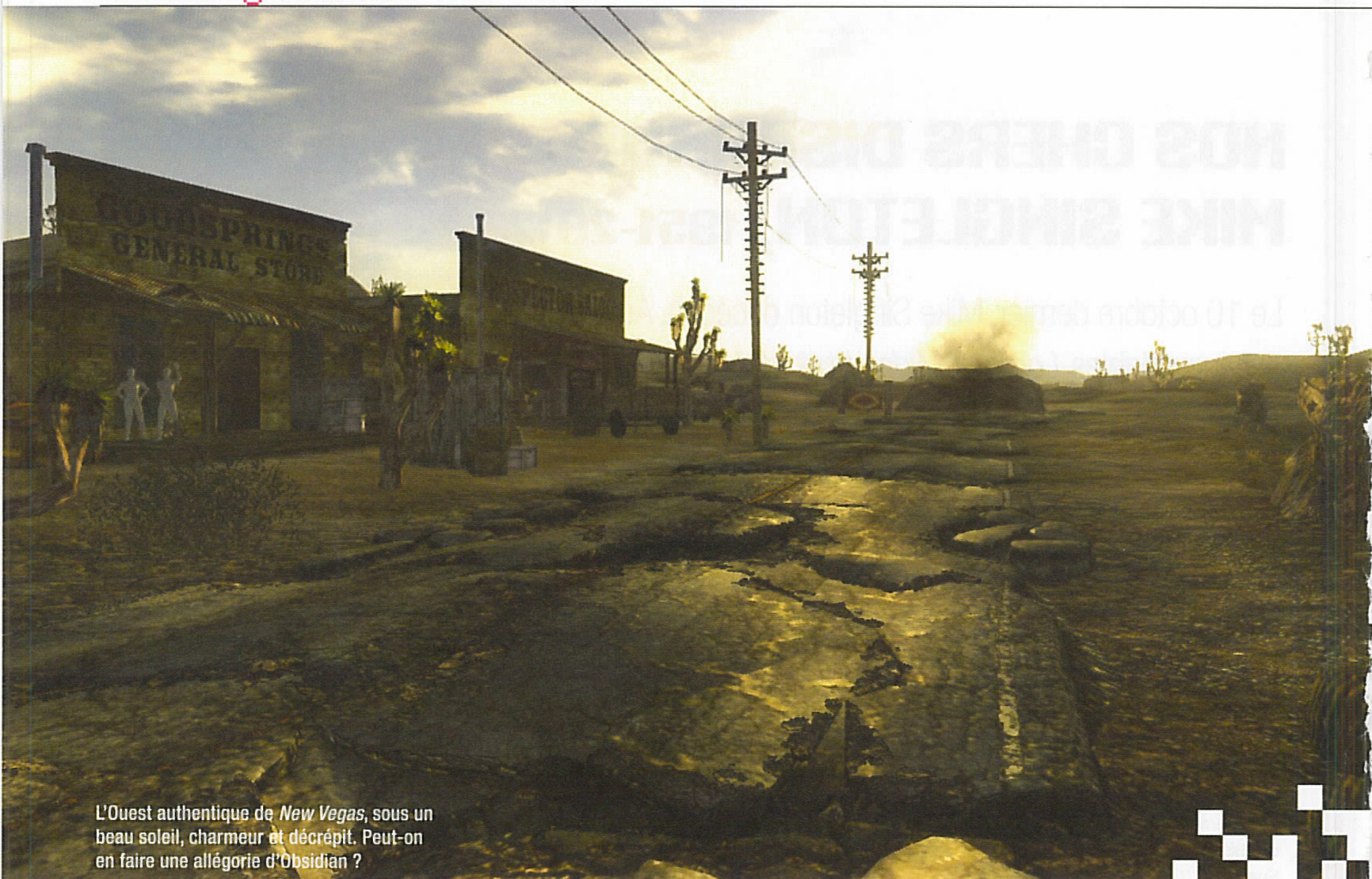
Ce sont les mêmes ambitions qu'on retrouve avec *Midwinter*, sorti en 1990 sur ST, Amiga et PC. C'est le chef-d'œuvre de la maturité. *Midnight* était remplacée par l'immense île qui donne son nom au jeu, prise dans un hiver perpétuel. À la tête d'un mouvement de résistance, le joueur devait enrayer la progression des forces armées ennemies. Ici aussi, c'était un monde glacé aux teintes bleutées, totalement ouvert. Ici aussi, il fallait recruter des alliés qui devenaient jouables. Et comme dans *Lords of Midnight*, Mike portait son univers sur une écriture accomplie ; désormais, tous les personnages avaient leur histoire personnelle, leur psychologie, leurs relations, leurs spécialités. Le plus gros changement, enfin, venait du remplacement du case par case par la 3D temps réel. Et quelle 3D… Il faut avoir tenté l'ascension en ski d'un grand col dans les régions centrales pour comprendre. Avec le souffle qui devenait lourd, la nécessité de faire des pauses, les risques de chutes… En haut, la vue des crêtes glacées devenait une expérience contemplative mémorable. Puis venait le moment de la descente grisante, avec le fusil de sniper dans le dos et le vent qui sifflait dans les oreilles... Dans *Midwinter*, même en deux ou trois images par seconde, on y était. On avait froid devant son écran. Probablement que sans lui, *Just Cause*, *Crackdown*, ou *Skyrim* auraient été différents. *Midwindter* connaît une belle suite avec *Flames of Freedom*. Le jeu multiplie les îles et reste toujours aussi passionnant, mais le contexte tropical avec son vert qui flashe et ses palmiers lui fait perdre une partie de son âme. Mike pousse sa formule avec le pesant *Ashes of Empire*, et la décline en version *Wing Commander* avec Starlord. On a l'impression qu'il a fait le tour. Il rentre dans le rang, il programme. Sur console, on l'avait par exemple retrouvé sur le sous-estimé et atrocement nommé *HSX : HyperSonic. Xtreme*, très bon clone de *WipeOut* sur PS2, et sur l'excellent *Race Driver : Grid*. Retraité et convalescent mais encore très fidèle, il travaillait ces derniers temps sur un portage de *Lords of Midnight* sur iPad. Le projet était en phase alpha ; espérons que son associé persévère, et qu'on puisse une dernière fois renouer avec le génie de Mike.

**ONCLE DAM**




© dailyACK.com & Alasdair Allan

***Lords of Midnight*** **sur iPad : un testament qu'on espère voir un jour.**




L'Ouest authentique de *New Vegas*, sous un beau soleil, charmeur et décrépit. Peut-on en faire une allégorie d'Obsidian ?

# OBSIDIAN : DE LA FUITE À LA SUITE

Jika exige une rétrospective Obsidian ce mois-ci. C'est parce que, me dit-il, y a trop de jeunes dans l'équipe. Ils savent rien, ils ont découvert le jeu avec la PlayStation et le *Démineur* du PC Windows 95 de leur père. Faudrait qu'ils apprennent.

Et c'est vrai que c'est pas con, parce que si Obsidian est un studio relativement récent (2003), ses racines sont beaucoup plus anciennes et son histoire pas banale. Il faut remonter au milieu des années 1990, à Saint-Thibault-des-Vignes (77400, RER A Torcy), pour être plus précis. Je déconne pas. C'est bien dans cette riante banlieue de la zone 5 du pass Navigo que s'est joué le destin de Chris Avellone, Feargus Urquhart, Brian Fargo et des autres : chez Titus. Alors pour les plus jeunes, Titus, c'est à l'origine un petit développeur français créé dans les années 1980 par deux jeunes frères, Éric et Hervé Caen, qui de fil en aiguille sont parvenus à se hisser au rang de troisième éditeur hexagonal, derrière Infogrames et Ubisoft. Avec une méthode bien à eux, qui prévoyait d'un côté de s'appuyer sur des séries maison –rarement originales ou spectaculaires–, et de l'autre sur l'achat de licences pas chères à utiliser sur des jeux encore moins chers façon US Gold, en espérant «le bon coup». Et des bons coups, à partir de la fin des années 1980, ils en ont eu, surtout quand ils s'étaient enfin mis à hausser le niveau technique sur ST et Amiga. La licence des

> **« C'EST UNE PLUIE DE DIZAINES DE MILLIONS D'EUROS QUI TOMBE SUR LE PETIT TITUS, LEQUEL SE PENCHE FINALEMENT SUR INTERPLAY. »**




**Moktar et la Zoubida : 97 % dans *Joystick*, Megastar. Y aurait des comptes à rendre.**

Blues Brothers, complètement anachronique et employée sur un platformer anonyme, leur avait valu un beau succès. *Crazy Cars III*, avec la licence Lamborghini, en avait été un autre, assez mérité. Le succès le plus emblématique de la méthode Caen, ça a été bien sûr la démentielle adaptation de la licence Vicent Lagaf' et son personnage Moktar. Lagaf' et son tube «*La Zoubida*» avaient constitué en 1991 un de ces incompréhensibles emballements populaires qui font de la foule un monstre inquiétant. Bref, c'était de la merde en 45 tours, mais les frères Caen avaient senti l'affaire, pris cette licence dont personne ne pouvait imaginer le potentiel micro, l'avaient jeté en quelques mois sur le moteur plateforme des Blues Brothers, et réalisé un carton. Le rapport entre Moktar et Obsidian ? J'y viens.

## Vincent Lagaf' contre Van Buren

Vincent Lagaf', c'est la télé, TF1. Les images du jeu sont dans le clip officiel, Lagaf' a fait la promo du jeu à la télé. C'est la collision ou, mieux, la collaboration de deux mondes à une époque exceptionnellement précoce. Et ça compte, quand quelques années plus tard, Titus entre en bourse. C'est l'époque où les banques cherchent à foutre un max de pognon dans «le multimédia», «la technologie», et Titus, devenu «Interactive» est là. Le Crédit Agricole et le Crédit Lyonnais deviennent actionnaires, TF1 aussi, par sa filière Syalis. L'emballement boursier, l'investissement à l'aveuglette, c'est le cœur de ce phénomène qui a permis à une petite boîte ayant mis cinq ans à développer un pauvre codec vidéo périmé d'amasser de quoi absorber US Gold, Domark, Core Design (avec *Tomb Raider* prêt à sortir, bien joué) et d'autres sous le nom d'Eidos. C'est ce qui a fait d'un éditeur absolument mineur comme Infogrames, introduit en bourse en 1993, un géant européen capable d'avaler Ocean pour 100 millions de livres, Hasbro et tant d'autres. C'est donc une pluie de dizaines et dizaines de millions d'euros qui tombe sur le petit Titus, qui avait en réalité déjà du mal à négocier la mort des plateformes 16 bits. Les frères Caen achètent alors de tout et n'importe quoi pour faire gonfler la valeur de leur groupe – après tout, qu'y connaissent les banques ? – avec cependant toujours la même logique : mettre la main sur des vieilles gloires et des portfolios «porteurs». Ils rachètent Palace Software (*Cauldron*, *Barbarian* : du vieux 8 bits), Digital Integration (vieille gloire de la simu aérienne sur 16 bits) et à un moment ils se tâtent même pour prendre le Japonais Taito (que, d'après la légende, les boss de Titus prononçaient «têto»). Finalement, c'est sur Interplay qu'ils se penchent. En 1999, Interplay est une vraie Rolls, mais malgré des succès fantastiques comme les deux *Fallout* ou *Baldur's Gate*, elle menace de couler une bielle d'un instant à l'autre. Les trimestres en rouge s'accumulent, et dans ces cas-là, l'entrée en bourse se transforme en vulnérabilité. Titus achète initialement 12 % de la boîte, puis augmente progressivement sa part en rachetant celle d'Universal. En 2001, avec 34 % du stock actionnaire, ce sont les frères Caen qu'on écoute. Et ça, ça doit faire un peu mal au bide du fondateur Brian Fargo. Parce que Titus, aux USA, n'est à l'époque connu que pour *Superman 64*, qui a plusieurs fois remporté le titre du plus mauvais jeu de l'histoire, ou pour l'adaptation de licences ringardes comme *Xena : Warrior Princess*. En gros, on ne pouvait pas imaginer de mariage plus contre nature. Brian Fargo tient encore un an, pendant lequel il tente tout pour convaincre les frangins Caen de vendre Interplay à d'autres, en vain. Fargo jette l'éponge quand Titus passe à 51 % du capital en 2002. Il se barre fonder InXile. De leur côté, les frères Caen ont enfin, avec Interplay, des studios de pointe pour faire du vrai triple A : Shiny Entertainment, vite englué dans le développement d'*Enter the Matrix*, et surtout Black Isle Studios. Avec la PS2 à l'horizon, ils considèrent que le jeu PC est en déclin inexorable et que les consoles sont incontournables (un second point que Fargo n'a jamais contesté). Ils décident que Black Isle doit amorcer une transition et transformer son catalogue furieusement PC en



***Van Buren*, le *Fallout 3* de Black Isle, tout en 3D. Le moteur vient de *Baldur's Gate III*.**

jeux d'action accessibles. Une démarche un peu tordue (si c'était pour faire de la console, autant acheter un studio console dès le départ), mais qui arrive à certains résultats. *Baldur's Gate* devient le bon *Dark Alliance*, et ça marche pas mal du tout; *Fallout* devient *Brotherhood of Steel*, et ça marche déjà moins. Le problème est que ça ne suffit pas. Parce que quels que soient les succès –*Icewind Dale, Baldur's Gate II, Freespace II*…–, Interplay accumule les pertes. Et Titus, de son côté, n'a pas les reins assez solides pour se permettre de financer des projets traditionnels de Black Isle. Ni la culture d'entreprise ou l'ambition nécessaire. Parce que malgré les millions, Titus a conservé cette mentalité un peu petits bras, faite de licences pas chères et de petits coups ici et là. Ça marche avec *Kao le Kangourou*, acheté tout fait pour une bouchée de pain à des Polonais débutants, et qui fournit le hit imprévu d'une saison, ou avec *Automobili Lamborghini*, seul jeu de caisse à sortir dans le désert de la Nintendo 64 en 1997. Mais de plus en plus fréquemment, ça flope, comme avec les deux licences zombifiées de *Top Gun* et *Robocop*. Du coup, Titus aussi perd de l'argent de son côté. Très vite, ça se compte en dizaines de millions, tandis que l'ambiance se dégrade à mesure que les problèmes financiers rejoignent les problèmes de management. Il fallait lire à l'époque les témoignages d'employés anonymes sur Fatbabies.com, sorte de Wikileaks de l'industrie du jeu vidéo avant l'heure. Les frères Caen étaient accusés de tous les maux, ça râlait, ça pestait contre ces deux putains de frenchies... Face aux dizaines de millions de dollars de trou, Titus n'a qu'une solution : trancher dans le vif. Les projets de Black Isle studios sont progressivement annulés. D'abord les jeux typiquement PC,



**Une des rares images officielles de *Torn*, ce RPG annulé deux mois après son annonce.**

comme *Torn*, dès l'été 2001, mais aussi *Van Buren* (le premier *Fallout 3*), *Baldur's Gate III*… Ensuite, Titus vend les droits : *Matrix* à Infogrames, et finalement *Fallout* à Bethesda. Les cadres désertent progressivement et Black Isle, devenu une coquille vide, est fermé en décembre 2003.

> **«C'EST COMME SI OBSIDIAN, PROJET APRÈS PROJET, AVAIT POUR VRAI ET SEUL BUT DE RECONSTITUER BLACK ISLE.»**

## Opération reconstruction

Entre-temps, les exilés se sont regroupés. Autour de Feargus Urquhart, ancien président de Black Isle, on retrouve Chris Avellone (*Planescape : Torment*), Chris Parker et Darren Monahan (producteurs d'un paquet de jeux Black Isle), et Chris Jones, co-lead programmeur sur *Fallout* (parti un temps chez Troika pour faire *Arcanum*). Ensemble, ils fondent Obsidian Entertainment. Avec eux, ils emmènent beaucoup d'anciens, comme David Maldonado ou Scott Everts, auteurs et designers sur tous les plus grands succès de Black Isle. En 2005, Obsidian récupère Josh Sawyer; engagé à l'époque de *Planescape Torment* comme web designer, il est game designer dans *Icewind Dale*, puis game designer en chef dans sa suite, et a été une des pièces centrales de *New Vegas*. En 2011, Obsidian a réussi à faire revenir au bercail le fils prodigue Tim Cain, producteur principal et designer du premier *Fallout*, parti fonder Troika en 1998. Une mémoire longue et un véritable fil conducteur : c'est comme si Obsidian, projet après projet, avait pour vrai et seul but de reconstituer Black Isle. La référence à l'obsidienne, verre volcanique noir, n'est probablement pas anodine. On imagine alors que recevoir de Bethesda la commande pour *Fallout : New Vegas* a été vécu comme un couronnement. C'est d'ailleurs une reconnaissance manifeste de l'industrie. Quand Bethesda s'attaque à *Fallout 3*, le jeu développé en interne est copieux et parfaitement réussi dans sa tentative de modernisation. Mais d'une certaine manière, pour les vétérans, il manque d'âme. On sent que c'est l'œuvre de fans de *Fallout* qui sont, sur le plan de l'écriture, dans la dévotion pure et simple, voire même dans la citation scolaire. *New Vegas* est d'une autre pâte, en plus d'être beaucoup, beaucoup mieux écrit et dialogué. La plupart de son staff a travaillé sur *Fallout 2* : c'est une vraie suite, capable de reprendre un univers, d'y introduire beaucoup de choses nouvelles sans le dénaturer. Capable de garder l'idée de hub urbain à la New Reno, mais aussi de mettre en scène un Sud Ouest bucolique attachant. Pour cela, il fallait avoir la certitude qu'on pouvait, par exemple, rendre l'environnement de *Fallout* moins radioactif, moins hostile, qu'on pouvait y réintroduire du ciel bleu, des couleurs chaudes. En somme : estomper l'Apocalypse… C'est une question




***New Vegas* et la fille qui tape à côté du clavier. Pas de souci, on est dans un produit Obsidian.**

de maîtrise du sujet, de sa plasticité qu'on ne trouvait pas chez Bethesda, coincé dans l'exercice de l'hommage.

## Les mercenaires de l'écriture

Très vite, en réalité, l'industrie a pris acte du potentiel que cette concentration de talents, désormais indépendante, pouvait proposer. Le premier à l'avoir compris, c'est BioWare. Les Canadiens doivent un second *KotOR* à LucasArts mais se sont engagés auprès de Microsoft pour *Jade Empire*. C'est à Obsidian qu'ils sous-traitent *The Sith Lords*. Les dialogues y sont plus travaillés, l'univers plus nuancé, les personnages de l'équipe «plus réels» à travers le système d'influence; il y a une densité narrative qui fait que le jeu est pour beaucoup supérieur à son prédécesseur. C'est exactement la même chose qui se passe sur *Neverwinter Nights 2*, quand Obsidian fait à nouveau mieux que BioWare, en travaillant les mêmes points. Et comme c'est une spécialité, Obsidian l'amène partout où il va. C'est ainsi qu'il introduit une couche narrative inédite dans un hack & slash comme *Dungeon Siege III*, où il prend la relève de Gas Powered Game –historique bourrin de la technique, et son antithèse stylistique. Ce qui nous amène à une autre des caractéristiques maison d'Obsidian. Tout le monde est d'accord pour dire qu'ils sont plein de bonnes idées, que leur identité est unique, mais aussi que leurs jeux sont techniquement infâmes. Toujours. C'est instable, c'est moche, ça bugue… C'est hélas logique, et ils ne pourront rien changer à la donne tant qu'ils resteront ces mercenaires-pompiers spécialisés dans la suite de prestige. Une suite, ça doit être fait vite, et ça doit recycler le plus possible –c'est l'objectif– une techno existante pour l'amortir. Obsidian, depuis des années, passe de technologie en technologie. Jamais la sienne, jamais ses outils, jamais ses environnements. Il leur est donc impossible d'acquérir une expertise technologique propre et des process internes. Résultat, quand ils tentent l'aventure solo, comme avec *Alpha Protocol*, on est à la limite du naufrage. Le jeu de Chris Avellone a beau être bourré d'excellentes idées, comme des dialogues avec une forte dimension psychologique et son scénario à embranchement, il faut vraiment s'accrocher pour avancer. Les voix internes, y compris celles de Urquhart, évoquent des problèmes de méthodologie énormes. SEGA a dû être légèrement échaudé par la qualité de la copie, et on comprend que de milestone en milestone, ils soient revenus sur l'idée de confier à Obsidian une franchise glissante comme celle d'*Alien*. Aujourd'hui, Obsidian est donc à un croisement : soit il trouve les conditions pour acquérir l'expertise technologique exigée par les standards actuels –difficile sans qu'on leur confie un projet à gros budget et les années nécessaires pour travailler en paix–, soit il s'installe dans la voie qu'ont ouverte *Project Eternity* et *Wasteland 2*. Du jeu «d'auteur» à financement participatif, pour le créneau exigu des fans exigeants. Ce serait dommage.

**ONCLE DAM**

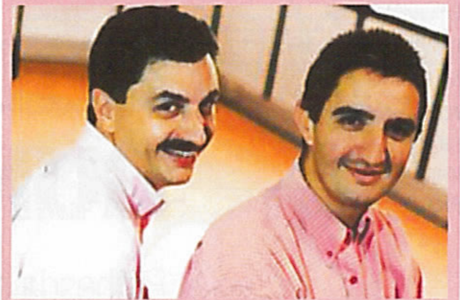


*Alpha Protocol* : la tronche stylée que tout le monde choisit pour son agent.




*Dungeon Siege III* : l'Oncle Dam conseille de ne jamais faire de prisonniers.

## QUE DEVIENNENT LES FRÈRES CAEN ?



Eh bien, Eric et Hervé ont réussi à maintenir Interplay à flot après avoir frôlé la faillite en 2006. Un tribunal a récemment tranché en leur défaveur quant à la possession de la franchise du MMO *Fallout*, définitivement entre les mains de Bethesda. Évidemment, Interplay survit comme il peut, entre le shovelware casual, la remise à jours Wii-mobiles de vieilleries Titus comme *Prehistorik* ou *Crazy Cars*, et la vente démat' du vieux catalogue Interplay sur gog.com et Steam… Au moins, l'aventure aura garanti aux deux sympathiques frangins une solution de repli au soleil. Berverly Hills, ça reste mieux que le pôle d'activité de Saint-Thibault-des-Vignes (Seine-et-Marne). Dans un beau petit coup de roublardise, ils ont même ressuscité l'été dernier le label Black Isle, sans doute pour profiter du renouveau d'intérêt qu'a suscité le remake de *Baldur's Gate* d'Overhaul Games. Rusés comme le renard de Titus, ces deux-là.



Hérités des contraintes techniques de l'époque, les ennemis qui défilent un par un présentent un côté très pratique pour la prise de screenshots.



Depuis la sortie du film *Doom* en 2005, Dwayne Johnson est l'élément fort de la licence : le Big Fucking Gun, c'est lui.



En 2012, on lit toujours des magazines pixélisés à base de cul et de jeux vidéo dans les toilettes crados de l'UAC : la grande classe.

**Genre** FPS
**Éditeur** Bethesda
**Développeur** id Software
**Sortie** Disponible
**Âge conseillé** 18+
**Site** http://bethsoft.com/fr-fr/games/doom_3_bfg
**Prix** Environ 30 euros

MARKETING HAUTE DÉFINITION

# DOOM 3 : BIG FUCKING GUN EDITION

Bethesda a mis le paquet pour la réédition de *Doom 3* en s'offrant Dwayne Johnson ! Avec nos gros muscles en 3D, on passe à la vitesse supérieure en scandant des « ça va chier ! » dans les corridors de Mars !

J'espère que ceux qui ont déjà arraché frénétiquement leur magazine en hurlant de joie ne me tiendront pas rigueur pour cette mauvaise vanne. Incarner Dwayne « The Rock » Johnson, c'est ce que l'on pouvait légitimement attendre de cette *BFG Edition*. Malheureusement, Besthesda n'a pas su exploiter le potentiel de cette licence de FPS horrifique à sa juste valeur : la galette est simplement passée au micro-ondes, histoire d'engranger quelques bénéfices en espérant que les joueurs ne se rendent compte de rien. Et pour le coup, c'est réussi. Les huit années séparant ces deux versions sont imperceptibles en dépit d'un hypothétique traitement HD qui souligne plus qu'il ne camoufle les faiblesses techniques. En effet, malgré sa suprématie technologique en 2004, il faut bien admettre que *Doom 3* a beaucoup vieilli.

## L'authenticité est à l'ordre du jour !

Des carences qui ne se traduisent pas seulement au niveau esthétique, mais également à travers l'expérience de jeu. Basé sur une trame linéaire manquant de diversité, le level design est bien plus mou que celui des productions actuelles. Mais la plus grande aberration réside dans la distribution des points de respawn qui permettent aux ennemis d'apparaître arbitrairement dans notre dos : un procédé tellement déloyal qu'on met bien dix minutes à comprendre pourquoi on se fait bouffer les fesses. L'intérêt de cette *BFG Edition* réside essentiellement dans les bonus qui accompagnent le jeu. Les extensions *The Lost Mission* et *Resurrection of Evil* viennent ainsi compléter la campagne principale. On peut également redécouvrir les deux premiers épisodes de la série avec un gameplay révisé à la souris, qui fera peut-être hurler au scandale les puristes. Sachant que le coffret de *Doom 3* est disponible d'occasion pour moins de cinq euros sur le Net, autant se la jouer vintage jusqu'au bout en achetant un vestige d'époque.

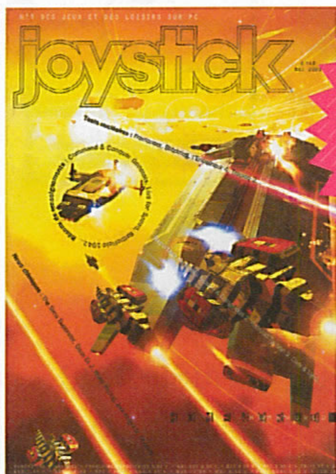
**KÉVINATOR**

## EN RÉSUMÉ

Une fois n'est pas coutume, on ne contredira pas ceux qui affirment que c'était mieux avant. Les joueurs qui n'y étaient pas trouveront quand même là une bonne occasion de découvrir la licence mythique de *Doom*, mais à un prix franchement abusé.

**+**
- Bande-son
- Durée de vie
- Ambiance

**−**
- Répétitivité
- Qualité/prix

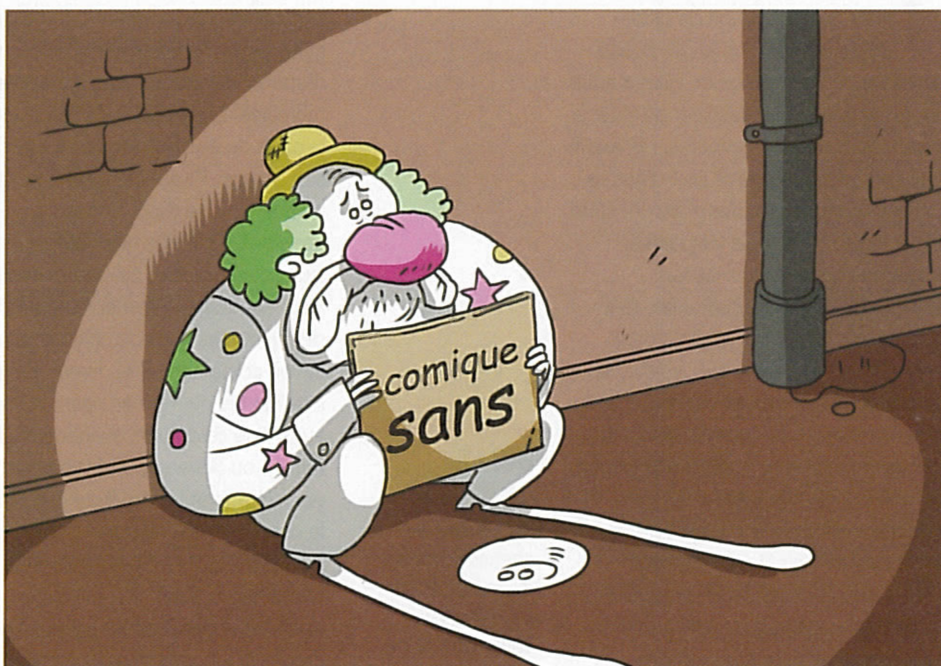


MAI 2003

# ET POKE ET PEEK

Incroyable mais vrai : les bulletins d'abonnement de l'époque étaient imprimés en Comic Sans MS. Amis lettrés, ce n'est pas la seule révélation fracassante que ce n° 148 vous réserve.

Plus. Il lui en faut toujours plus. Non content des goodies *Farming Simulator* qu'il vient de recevoir, Jika m'arrache des mains le *Joystick* n° 148 que je compulse studieusement. Il tourne quelques pages, l'air soucieux, vaguement ennuyé, ou peut-être a-t-il juste l'esprit ailleurs, caressant par la pensée les hectares d'orge qu'il pourra bientôt moissonner. « Mouais, y avait quand même pas beaucoup d'actu », lâche-t-il enfin... « Et c'est quoi la couv ? *Homeworld 2* ? Mais qui se souvient d'*Homeworld 2* ? » C'est qu'il est dur, le Jika ! Cela dit, c'est vrai que ce second opus, dont la démo a pourtant emballé Ackboo, aura bien du mal à sortir de l'ombre de son aîné. Et c'est vrai aussi que niveau tests, y a pas de quoi faire péter son RSA. Beaucoup de simu d'avion, de bagnole, de foot (excellent test de *L'Entraîneur 4*, dont je n'ai pourtant rien à carrer), de wargames super austères et de portages console bâclés. Bob Arctor gratifie même *Dino Crisis 2* d'un « de la merde ! » qui ne laisse pas beaucoup de place à l'ambiguïté. Seul surnage *Freelancer* et son gros test de sept pages. Et encore : Iansolo ne déborde pas exactement d'enthousiasme à l'endroit du dernier jeu de Chris Roberts. Il faut dire que le résultat était assez loin de ce qu'on nous avait promis. Peut-être la technologie n'était-elle pas prête ? Possible. D'ailleurs, après *Freelancer*, Roberts prendra ses distances avec le monde du jeu vidéo, avant de faire un retour qu'on espère triomphal avec *Star Citizen*, dont on vous parlait justement le mois dernier. Fin de l'auto-promo.




## Et si c'était vrai ?

Mais il n'y a pas que les tests, dans la vie. Par exemple, dans le courrier, il y a une petite pub pour mes copains de Wiwiland, responsables, à l'époque, d'excellents mods pour *Morrowind* (et aujourd'hui pour *Skyrim*). Vous, vous vous en foutez, mais moi, ça m'a fait drôlement plaisir. Et puis, dans les news, il y a ce coup d'audace brillant d'Ackboo, qui, bravache, recopie sur une colonne entière le communiqué de presse d'un certain *World Racing*, avec l'assurance tranquille du mec qui sait qu'il sera rentré à temps pour le *Bigdil* (ou tout autre programme télé d'alors). Quel panache ! Quel culot ! Un peu plus loin, il y a aussi cette preview de Monsieur Pomme de Terre qui fait un parallèle étonnant entre le Poitou et *Harbinger*, un jeu de stratégie que j'avais complètement zappé. C'est fou : après toutes ces années, j'avais oublié le jeu, mais pas la vanne. Mais surtout, dans ce *Joy* n° 148, il y a un édito signé par... Marc Lévy. Et ouais les mecs : Marc Lévy. Bon d'accord, c'est pas Noam Chomsky, Emmanuel Todd, ni même Pierre Billon, mais tout de même, Marc Lévy, quoi ! Il explique qu'il pique régulièrement le *Joystick* de son fils pour se marrer tout seul sous la couette. La classe. Son fils doit être bien grand maintenant. Marc Lévy aussi d'ailleurs. Mais s'il nous lit toujours, qu'il n'hésite pas à passer à Levallois : TBF, notre Denver le dernier dinosaure à nous, lui dédicacera un exemplaire d'époque avec plaisir.

**EDDIE WALOU**



Un lecteur de *Joystick* typique (portrait-robot).



Rétrospectivement, on peut voir *Harbinger* comme une allégorie de la carrière politique de Ségolène Royal.




## MASTER CINOCHE CHIEF

# TRAILER DE VÉRITÉ

Un mois avant la sortie de *Halo 4*, un curieux trailer de lancement réalisé par deux pointures du cinéma s'est propagé sur la Toile. L'occasion de sonder cette éternelle alliance entre le septième et le dixième art.

Je suis peut-être un vieux sectaire, mais dès qu'il s'agit de cross-media autour d'un jeu, je pense : « au secours ! » Sur ce point, *Halo 4* a fait fort. En plus de nous bassiner de vidéos promo toutes les cinq minutes, Microsoft s'est senti obligé, comme tant d'autres, d'investir dans un film live (*Forward Unto Dawn*), court métrage d'une laideur affligeante, copiant tous les tics tape-à-l'œil du plus opportuniste des tâcherons hollywoodiens. On croyait arrêter là les frais, mais non, voici que débarque un autre trailer de lancement. Attention, l'objet est produit, siouplaît, par David Fincher himself, et réalisé par Tim Miller, le responsable des effets spéciaux sur l'excellent *Scott Pilgrim*. D'une durée éclair (2 min), le trailer s'avère même passionnant pour des raisons qui le dépassent. On y voit le Master Chief fait prisonnier des Forerunners, la nouvelle race ennemie, mi-machine, mi-organique, du jeu. Sous la torture, il voit soudain défiler sa vie par bribes : enfance, recrutement dans une armée d'élite, entraînement surhumain et bio-expérimentations sur son corps devenu cobaye. Puis arrive le point culminant : la pose de l'armure mythique, qui n'est pas sans rappeler la transformation d'un certain Dark Vador et qui institue le corps scarifié du soldat en machine à tuer. La vidéo se scelle alors sur un combat impressionnant entre Master Chief et les Forerunners. Fondu au noir, générique. C'est un euphémisme de dire que ce quatrième *Halo* est un épisode charnière. Le passage de flambeau entre les studios Bungie et 343 Industries devrait permettre à Microsoft de pérenniser sa licence pour une nouvelle salve d'épisodes, alors même qu'on croyait en avoir fait le tour. Bien qu'anodin, ce trailer porte en lui ce devoir de sanctification. Comment ? En titillant le culte de ses fans : filmer la naissance d'une icône, comme une bio express morcelée de pierres blanches et jouant la carte du mystère (on ne voit jamais son visage). Plus significatif encore : l'embauche de deux cinéastes considérés comme des « auteurs » (surtout le premier) du cinéma moderne. Pour beaucoup, Fincher fait partie des quelques artisans hollywoodiens à savoir combiner l'effet numérique à une intelligence de mise en scène. On oublie aussi que ce dernier, avant de réaliser *Alien 3* ou *Seven*, avait fait ses armes dans la pub et le clip. Pour Tim Miller, le choix est plus éloquent : après avoir donné forme à l'un des rares films capables de parler aux gamers, il semblait le candidat tout indiqué pour manier le langage des deux mediums. On en revient au fameux duel entre cinéma et jeu vidéo, souvent considéré comme générateur des pires poncifs. Pendant longtemps, le jeu vidéo fut considéré comme le bâtard du septième art, pillant allégrement son imaginaire pour recréer des situations cultes par le pixel. Mais aujourd'hui, les pôles industriels ne sont plus les mêmes, et le cinéma doit à présent se mettre à la hauteur de son cadet. Bien sûr, il n'a pas fallu attendre *Halo 4* pour constater l'alliage inédit entre les cinéastes et le jeu vidéo : Peter Jackson avec *King Kong*, Spielberg avec *Boom Blox* ou encore John Woo avec *Stranglehold* ont déjà donné pas mal de grain à moudre. Mais ce trailer apporte une lumière supplémentaire : comment le cinéma sert-il aujourd'hui à vendre un jeu ? En faisant ce qu'il fait de mieux : parler à la mémoire de son consommateur, en puisant dans l'imaginaire universel (on pense souvent à une version dark d'*Avatar* en regardant le trailer), condenser plusieurs épisodes et des milliers d'heures de jeu en deux minutes chrono, et construire une mythologie, en 24 images par seconde, digne des plus grandes fresques populaires.

### BELLE VICTOIRE

**On connaît la chanson : sans *Aliens, le retour* (monstres + couloirs) pas de FPS ni de survival horror ; sans Spielberg, pas de *Medal of Honor* et tutti quanti. Pendant deux décennies, le jeu vidéo s'est fait le copycat brouillon du cinéma. Puis les temps ont changé : un film comme *Hyper Tension* cale son rythme sur celui de *GTA* ; *Scott Pilgrim* ou *The Raid* construisent leur scénario comme un level design et des cinéastes célèbres sont à présent débauchés pour sublimer l'héritage du jeu vidéo.**

